. MMM-INK-001-STORYBOARD-4321-GRAPHICNOVEL-72

. MMM-INK-0

FRAMED INK

DRAWING AND COMPOSITION FOR VISUAL STORYTELLERS

MARCOS MATEU-MESTRE

* WWW-INK-001---LEG-15

* WWW-INK

MARCOS MATEU-MESTRE

ENMARCADO

TINTA

DIBUJO Y COMPOSICIÓN PARA NARRADORES VISUALES

estudio de diseño PRENSA

A Alfie

Gracias a mi familia: Joan, Margalida y Carme. Un agradecimiento especial a Jeffrey Katzenberg, Bill Damaschke, Paul Lasaine, Shannon Tindle, Adolfo Martínez, Marcelo Vignali, Armand Serrano. Mi gratitud también a todos los que han apoyado la realización de este libro y a todos los colegas que crean arte generoso y bello para el disfrute de todos, y de quienes recibo inspiración a diario.

Tinta enmarcada: dibujo y composición para narradores visuales

Copyright © 2010 por Diseño Estudio Prensa

Reservados todos los derechos.

Todo el texto y las ilustraciones de este libro tienen copyright© 2010 Marcos Mateu-Mestre. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación ni transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio electrónico, mecánico, fotocopia, grabación o de otro tipo sin el permiso previo por escrito del editor, Design Studio Press.

Editora: Teena Apeles

Diseño del libro: Marcos Mateu-Mestre

Publicado por

Prensa de estudio de diseño

8577 Higuera Street Culver

City, CA 90232

Sitio web: www.designstudiopress.com

Correo electrónico: info@designstudiopress.com

Impreso en Corea

Tercera impresión, primera edición, julio de 2010.

10 9 8 7 6 5 4 3

ISBN: 978-193349295-7

Número de control de la Biblioteca del Congreso: 2010923308

TABLA DE CONTENIDO

Prefacio 009

Introducción 011

CAPÍTULO 1: Reflexiones generales sobre el arte narrativo 013
- Piensa, siente. ¿De qué trata toda la historia, la secuencia específica, la toma? 014
- ¿Cómo atraemos una audiencia a nuestro mundo? 014
- El tono general de la historia / Coherencia 015
- No decirle cosas a la audiencia, sino hacerles sentir cosas. 015

CAPÍTULO 2: Cómo dibujar y componer una sola imagen (conceptos básicos) 017
- Atmósfera 018
- Iluminación 019
- Dibujo en claroscuro 020
- Estudiar la realidad tal como aparece ante nosotros 021
- Trabajar la superficie plana / Lista de verificación básica 024
- Unas breves palabras sobre lentes 028

CAPÍTULO 3: Cómo componer tomas con un propósito 033
- Introducción 034
- Parte 1: El mensaje visual dentro de una composición fija (análisis de ejemplos) 036
  - El restaurante (un caso general) 036
  - Estableciendo tiros 038
  - Animando la escena 039
    - Mirando hacia abajo, sintiéndose deprimido 040
  - Resultados abrumadores 041
  - Usando el espacio negativo 042
    - Orden versus caos 044
  - Complejo versus simple. 045
    - Grande versus pequeño. 046
  - Angular versus curvo 047
  - El efecto "árbol contra bosque" (en cifras) 048
    - Grande, mediano, pequeño 049
  - El paisaje como personaje. 050
  - Ocultar y revelar (emociones) 051
    - Ritmos extraños, tomas extrañas 052
  - POV (punto de vista) 053
  - Diurno / Nocturno 054
  - Manteniendo el punto focal 055
  - Progresión de escala 056
  - Conocimiento vs. desconocimiento (intercalado) 057
  - Más allá de los puntos de interés estándar (iconos) 058
    - Tomas de acción 059
- Parte 2: Trabajar con el movimiento 060
  - Movimiento de cámara dentro del set / Motivación de la cámara 060
  - Vista horizontal (La estación de tren) 060
    - Panorámica vertical (toma épica) 062
  - Cambios de humor (La visita) 064

Revelar (Una nueva tierra) 066
Bloqueo de la cámara (Road diner) 068
Bloqueo de la cámara (Reunión en el alto desierto) 070

CAPÍTULO 4: Componer para la continuidad 073
Cómo una cosa afecta a la siguiente: pensar en continuidad 075
¿Por qué llegar hasta el clímax? 075
Aceleración (1) - Entrena en plano desde un costado 076
Acelerando (2) - Entrenar en perspectiva. 078
Usando los mismos elementos podemos transmitir mensajes muy diferentes 080
"Cowboys" Parte 1: Manteniendo la cámara en el mismo punto 080
"Vaqueros" Parte 2: Cambiar la posición de la cámara con un propósito 083
Utilizando los mismos elementos podemos transmitir mensajes muy diferentes / Transiciones 084
"Los Moteros" Parte 1: La casa misteriosa 084
"Los moteros" Parte 2: Mafiosos en el ático 087
la linea 089

CAPÍTULO 5: La novela gráfica 093
Introducción 094
Parte 1: Los personajes 095
Silueta general / La cabeza 096
Silueta general / El cuerpo 100
Dinámica de la expresión / El rostro 102
Dinámica de la expresión / El cuerpo 104
Parte 2: El panel y la página 107
el panel 108
la pagina 111
Globos y onomatopeyas 116

Últimos pensamientos 119

Índice 126

He dicho muchas veces que la animación es la forma más pura de creatividad. Cada paso de una producción, desde los guiones gráficos hasta la música y el montaje final, surge de la imaginación de un artista y se materializa gracias a su talento.

Por supuesto, todos tenemos que empezar por algún lado. Creo que los cineastas deben comprender primero la compleja gramática visual del medio antes de poder explorar sus estilos personales y canalizar esa creatividad. Hay que conocer las reglas antes de poder romperlas.

Con Framed Ink, Marcos Mateu condensa sus más de veinte años de carrera en el mundo de la animación en un manual claro y práctico sobre el lenguaje de las imágenes. Marcos tiene un ojo especial para la composición, la iluminación y la continuidad que crea una sensación tangible de estado de ánimo y dramatismo en toda su obra.

Al leer este libro, estás entrando en un "curso de maestría" de narración visual, y creo que no podrías pedir un mejor maestro.

Así que empieza a aprender, empieza a dibujar y recorre tu propio camino hacia la creatividad. Estoy deseando ver qué se te ocurre...

jalea kataly

Director ejecutivo de DreamWorks Animation

Reduciéndose

Lo primero que ve un lector de un libro es su portada, que resume de un vistazo de qué trata el libro: la declaración más amplia y general.

Luego, el índice le dice rápidamente al lector el tema que el autor tratará en el libro.

Y finalmente las explicaciones, los detalles, los matices y las sutilezas darán al lector una comprensión completa de cuál es el mensaje del escritor.

Como artistas, es importante saber qué queremos y necesitamos decir, y cómo priorizar y ordenar los elementos que utilizaremos, porque son los que nos ayudarán a transmitir nuestro mensaje. Estos factores determinan nuestro enfoque del dibujo en general y con fines narrativos.

Por lo tanto, primero debemos tener claro el nivel general de intensidad que debe transmitir la imagen, teniendo en cuenta su propósito dentro de la historia en su conjunto. ¿Qué tipo y nivel de emoción impulsa el momento? ¿Felicidad extrema? ¿Tristeza moderada? ¿Se trata de una acción explosiva?

A continuación, se incluye el detalle narrativo, que explica de qué se trata la acción específica, el motivo y la anécdota que acompaña al estado de ánimo. ¿Nos sentimos tristes porque extrañamos a alguien? ¿O porque perdimos un billete de lotería premiado?

Finalmente, la ejecución artística y el estilo unen todo y al mismo tiempo respaldan la historia.

Siguiendo estos pasos pretendemos transmitir mensajes claros con nuestras obras de arte, cuadro por cuadro y en continuidad con la historia en su conjunto.

Marcos Mateu

sly we will a

are we achievi

mood do we w

c sequence o

are we going t

in our drawin

can we leave

CAPÍTULO 1

REFLEXIONES GENERALES SOBRE EL ARTE NARRATIVO

Piensa, siente. ¿De qué trata toda la historia, la secuencia especifica, la toma?

No olvidemos que cuando hablamos de narración visual, la imagen es el vehiculo y no el fin en sí misma. No podemos permitirnos que el público se quede estancado en un fotograma concreto sólo porque el dibujo o la escena se ven muy bien sin que haya un propósito especifico para ello dentro de la historia.

Obviamente nuestro objetivo es producir arte de la mejor calidad, pero debemos priorizar lo siguiente:

- ¿Qué estamos tratando de decir en nuestra narración en su conjunto?
- ¿En qué estado de ánimo queremos que esté nuestra audiencia a lo largo de la historia y en cualquier momento dentro de una secuencia o toma específica?
- ¿Cuál es la función de este momento dentro de la historia?
- ¿Cómo vamos a llevar a nuestra audiencia allí?
- ¿Qué en nuestro dibujo contribuye al enunciado general?
- ¿Qué podemos omitir sin cambiar lo que estamos tratando de decir?

Básicamente, cuando dibujamos para un storyboard o una novela gráfica, en primer lugar estamos haciendo un ejercicio de narración, en lugar de crear piezas de arte para una exposición. Si el dibujo no cumple un propósito dentro del panorama general, simplemente sacará al público de la narración, haciéndoles conscientes de que simplemente están fijando sus ojos en un papel con pinceladas en lugar de vivir una experiencia, como debería ser seguir una historia y sus personajes.

¿Cómo atraemos una audiencia a nuestro mundo?

Traducir la "realidad" a "nuestra realidad": capturar un estado de ánimo y transmitirlo a su audiencia

La realidad que nos rodea siempre está provocando estados de ánimo y sentimientos en nuestro cerebro, generando una respuesta emocional más o menos potente en nosotros, ya sea un paisaje hermoso y evocador o uno más bien amenazador; la expresión en el rostro de un desconocido; la actitud divertida, agresiva, grosera o intrigante de alguien en la calle; un edificio interesante; o la forma en que la luz del sol cae sobre una franja de árboles en un parque. Siempre hay una vibración o expresión que emana de nuestro entorno -positiva o negativa, relajante o amenazante- que afecta nuestro estado de ánimo y la forma en que nos sentimos de una manera u otra.

Como artistas, debemos ser especialmente perceptivos a esta energía circundante, porque nuestro trabajo es traducirla en algo físico, más tangible, como un dibujo o la narración de una historia que pueda transmitir y entregar todo ello de manera efectiva a una audiencia.

En este libro hablaremos de la "gramática artística" y de las técnicas que nos ayudarán en este proceso de traducción, pero, además de la técnica, siempre necesitaremos nuestra percepción individual, nuestro instinto, nuestra pasión y nuestra comprensión intuitiva de las cosas para que este "trabajo de traducción" no resulte completamente mecánico, predecible y formulístico. La técnica es una cosa; el sentimiento y el estado de ánimo –cuya expresión es nuestro objetivo- son otra. La primera nos ayudará a poner de manifiesto el segundo, pero nunca lo sustituirá.

Si vamos a contar una historia, tenemos que creer en ella y en sus personajes. Si vamos a conmover a un público, primero tenemos que conmovernos nosotros mismos. No podremos ofrecer algo que no tenemos.

El tono general de la historia / Coherencia

La coherencia en nuestra visión desde el primer fotograma hasta el último es esencial en el momento en que decidimos coger papel y lápiz. Es importante cuando intentamos crear ficción, una fantasía con formas, luz y ritmo. Nuestro mundo y nuestros personajes están hechos de papel y, sin embargo, tenemos que hacer que el público los experimente como reales.

Hacer que cada elemento sea coherente con el resto (subidas y bajadas emocionales incluidas) como parte de la sólida cadena que es el mundo que estamos creando, dará credibilidad a nuestro trabajo. Por eso, nuestra elección de los primeros planos establecerá nuestro sentido del drama, la comedia o la acción para toda la narración (ver también la página 038), y el tono y el estilo visual que adoptaremos. Hacer algo "fuera de personaje" después de eso sacaría al público de la realidad que estamos tratando de construir y entonces la magia desaparecería.

Una vez que visualizamos en nuestra mente un tono general para la narración (cómico, ágil, épico, dramático, íntimo, etc.) y cómo llegar a su clímax (páginas 059, 075), podemos comenzar a desarrollar imágenes que siempre sirvan a los conceptos que hemos establecido previamente.

No decirle cosas a la audiencia, sino más bien hacerles sentir cosas.

Una de nuestras principales herramientas a la hora de crear un mundo de "realidad paralela" es la atmósfera, que se basa en la iluminación, el ritmo y el color.

A veces, se trata de utilizar la insinuación para impulsar la acción, prefigurando cosas en lugar de telegrafiarlas, tanto a nivel artístico como narrativo. Esto permitirá que nuestro público participe más en la aventura. La idea detrás de esto es que, sin importar cuánto nos esforcemos, nunca representaremos "la realidad tal como es", simplemente porque cada uno tiene su propia versión única de la realidad en nuestras mentes.

Prueba evidente de ello es un viaje de pintura al aire libre con varios artistas igualmente talentosos. Incluso si todos pintan el mismo árbol o el mismo barco, lo cierto es que, al final del día, todos volverán a casa con diferentes interpretaciones del tema, en realidad pinturas muy diferentes. Empezando por el recorte de la escena, la forma en que cada artista enfatiza una cosa frente a otra, incluso la paleta de colores real será diferente; uno favorecerá los tonos cálidos frente a los tonos más fríos del otro, incluso cuando todos estén convencidos de que han representado las cosas "exactamente" como eran, por lo que transmitirán a sus audiencias un mensaje emocional completamente diferente en cada caso.

Por lo tanto, en la medida de lo posible, será mejor que le demos al público la oportunidad de crear su propia realidad en su mente. Permitámosles que se apropien de las imágenes y, por lo tanto, de la historia, hasta cierto punto. Démosles los elementos que necesitan para que puedan sentir inconscientemente la necesidad de llenar los espacios vacíos con lo que solo se les insinúa.

Tendamos a utilizar la sencillez, las sombras y los silencios en lugar de una avalancha de detalles, para que puedan vivirlos a su manera. Dejémosles siempre con la duda, con ganas de saber un poco más, de seguir mirando o leyendo, y démosles respuestas al tiempo que les planteamos nuevas preguntas. Es un juego realmente seductor.

CAPÍTULO 2

DIBUJO Y COMPOSICIÓN DE UNA IMAGEN ÚNICA (CONCEPTOS BÁSICOS)

Atmósfera

Un sentido de la realidad

Queremos transmitir la emoción del paisaje, del rostro, de la pieza arquitectónica que tenemos frente a nosotros, sobre el papel. Y resulta muy tentador intentar hacerlo simplemente copiando o transfiriendo cada forma y detalle de la misma con nuestros pinceles, como lo haría una fotografía, suponiendo que esa transferencia literal sería la mejor manera de acercarnos lo más posible a la sensación y la atmósfera que nuestros ojos y nuestra mente perciben de la realidad que tenemos frente a nosotros.

Pero al final, la montaña y el árbol se quedan en el campo. Todo lo que podemos trasladar al papel es sólo una ilusión, uno de los elementos que tenemos delante. Entonces, ¿qué es más fiel a la realidad, la imagen literal de algo o su espíritu?

Personalmente, voy con el espíritu.

Si intentamos dibujar el retrato de alguien a partir de una fotografía y utilizamos, por ejemplo, la técnica de la "cuadrícula", seguramente conseguiremos una transferencia perfecta de todos los detalles y rasgos de la persona al papel, pero entonces no estaremos haciendo ninguna elección (véase página 024). En este caso, todos los rasgos acabarán pareciendo igualmente importantes. ¿Es realmente así como vemos o percibimos a esa persona? ¿Es realmente así como es?

Claro, algunas líneas o zonas deberían ser más representativas o importantes dentro de sus rasgos y por tanto deberían resaltar más.

¿Qué tal si nos sentamos frente a nuestro modelo, entrecerramos los ojos, vemos qué se destaca y cuál es la primera lectura rápida del rostro y la expresión? Si seguimos esto, el resultado sería una representación más precisa de esa persona.

Por lo tanto, una representación "fotográfica" no es necesariamente la respuesta. La expresión sí lo es, la energía transmitida sí, el estado de ánimo sí. Estos son los elementos que, en última instancia, transmitirán la verdadera personalidad del personaje a la audiencia.

Lo mismo ocurrirá con cualquier otro tipo de tema.

Iluminación

¿Lo que tenemos delante y lo que percibimos es en realidad la misma cosa?

El mismo fragmento de realidad que intentamos retratar cambiará por completo en diferentes condiciones ambientales. La forma en que vemos lo que tenemos frente a nosotros es incluso más importante que el objeto en sí. Una misma cosa puede contarnos muchas historias diferentes. Nuestra elección del punto de vista, la iluminación, etc., en cada momento, debe estar íntimamente relacionada con lo que intentamos decir o expresar.

Imaginemos que vamos a rodar dos películas y nuestro presupuesto es tan limitado que sólo podemos disponer de una localización, digamos una habitación con una mesa, cuatro sillas y dos ventanas al exterior. La primera película que tenemos que rodar es un cuento simpático para niños pequeños y, la segunda, la película de terror más escalofriante jamás rodada. Y ni siquiera podemos cambiar de posición una sola silla para crear un entorno más apropiado para cada película. ¿Lo va a creer el público?

Si necesitamos crear dos mundos completamente diferentes, dos percepciones diferentes del mundo, dos experiencias completamente diferentes, ¿cómo lo haremos?

La iluminación es la primera respuesta. Al cambiar la iluminación cambiamos la realidad que tenemos delante o, para ser más precisos, cambiamos radicalmente nuestra percepción de ella. Hacer las cosas más claras u oscuras, mostrar más o menos, ser más evidentes o más ambiguas dará como resultado mundos diferentes.

De vuelta a nuestra "sala de rodaje", si encendemos todas las luces y dejamos todas las ventanas abiertas, podremos ver todo, hasta el último detalle. No quedaremos mucho a nuestra imaginación y, por lo tanto, nos sentiremos más seguros y relajados. Si cerramos todas las ventanas y apagamos todas las luces, estaremos a oscuras y ninguno de los muebles ni los objetos existirán, al menos desde un punto de vista visual.

Dibujar en claroscuro (...o la línea que de todos modos nunca existió)

Las líneas que dibujamos en una ilustración normal no existen en la realidad, son sólo un medio para que definamos en el papel el espacio que ocupan los objetos representados por dichas líneas. Pero, dado que la percepción de dichos objetos puede cambiar drásticamente dependiendo principalmente de las elecciones de iluminación, ¿son estas líneas tan importantes después de todo? Obviamente, necesitaremos un buen conocimiento del dibujo lineal tradicional antes de adentrarnos en conceptos más profundos como los que estamos tratando ahora. El entrenamiento en esta disciplina nos permitirá colocar cada elemento (objetos así como masas de luz y oscuridad) donde y como queramos y necesitemos en nuestra superficie de dibujo.

Pero más allá de eso diremos que como las líneas de contorno no existen en la realidad, en algunos casos pueden ser un obstáculo para dibujar lo que realmente necesitamos dibujar. Y hablando de percepción, yo sugeriría olvidar por un momento todo lo que hemos asumido visualmente en nuestra vida cotidiana, ya que esto puede hacer que nos guiemos principalmente por clichés.

Obviamente, la vida es más fácil si "identificamos", asumimos y etiquetamos las cosas rápidamente. De hecho, históricamente hemos tenido que vivir según estas reglas para poder reaccionar rápidamente a ellas también para sobrevivir (a pesar de la obvia posibilidad de cometer grandes errores en el proceso). Pero como ningún dinosaurio nos persigue en este momento (o eso esperamos), podemos permitirnos pensar con más calma sobre lo que tenemos frente a nosotros y cómo lo percibimos realmente, sin filtrarlo a través de nociones preconcebidas.

Estudiar la realidad tal como aparece ante nosotros

Dicho de otro modo, ¿cómo percibiríamos las cosas que vemos a nuestro alrededor si acabáramos de llegar a la Tierra procedentes de otro planeta completamente distinto y no supiéramos cómo es "una persona", qué es un océano o qué hace que un árbol sea diferente de otro? ¿Cómo procesaría entonces nuestro cerebro lo que verían nuestros ojos?

Tendríamos que guiarnos únicamente por la impresión, sin poder racionalizar ninguno de los elementos que nos rodean. Y la impresión que tendríamos dependería, como veremos, no sólo de los elementos físicos en sí, sino también de las condiciones del momento.

A modo de ejemplo, supongamos que ahora mismo un hombre está intentando pintar un ramo de margaritas en una maceta. Sólo algunas de ellas están iluminadas, el resto están a oscuras. Él sabe el número preciso de flores que hay en la maceta y, en su afán por representar la realidad "tal como es", no va a dejar de intentar representar todas y cada una de las margaritas de su cuadro, la maceta con todo su detalle, así como todos los objetos que la rodean. Pero al hacerlo no está va a encontrar su manera de "representar la realidad" como espera, ya que sólo una parte de las flores y los objetos de la escena "existen visualmente" bajo estas circunstancias de iluminación específicas.

Como vemos, tenemos que mirar lo que nos rodea, intentar entrecerrar los ojos, pasar por alto los detalles visualmente inexistentes, lo poco importante, lo innecesario y todo aquello que no contribuye a la impresión visual de lo que vemos. Vayamos al grano.

Pasemos ahora a otro ejemplo sencillo: la cabeza humana. Todos sabemos qué aspecto tiene, qué rasgos y qué sensación de volumen parece tener...

...pero la pregunta es ¿qué sucede en el momento en que empezamos a cambiar las circunstancias que lo rodean? ¿Cuántas historias diferentes podrá contarnos la misma cabeza?

La variedad es grande: algunos contarán una historia más relajada y directa, mientras que otros podrán ir al reino de las pesadillas y luego a mundos intermedios.

Uno de los pasos principales será nuevamente decidir cuánto queremos mostrar del tema, qué tan clara o confusa será la imagen, qué tan cerca de una impresión cotidiana y promedio de un rostro humano intentamos, o qué tan lejos de ella decidimos viajar para crear, en este caso, un estado de ánimo inquietante para nuestra audiencia.

Obviamente, todos estos conceptos los aplicaremos a una superficie de trabajo, a veces papel o pantalla de ordenador. Sea cual sea la opción elegida, los retos compositivos y sus soluciones serán los mismos, aunque la velocidad a la que podremos trabajar aumentará drásticamente en el momento en que utilicemos la tecnología digital dada su gran capacidad para permitirnos corregir y editar más rápido que cualquier otra herramienta.

Tenemos que componer imágenes que transmitan el mensaje que el momento requiere de una forma eficaz y fácil de entender. Tanto si la intensidad de la escena debe ser baja o alta, si se debe revelar más o menos, si se debe destacar un elemento u otro (decisiones que tendremos que tomar en la fase de planificación previa), existen una serie de reglas y elementos de composición a nuestra disposición para lograr efectos como los que veremos a continuación.

Cómo vemos las cosas habitualmente y cómo no las vemos

Todos tenemos una idea de lo que nos resulta natural y familiar en términos de lo que estamos acostumbrados a ver con regularidad y de cómo estamos acostumbrados a verlo. En el momento en que empezamos a desviarnos de ella, empezamos a crear imágenes que nos resultan inusuales, que pueden ser ligeramente especiales e interesantes, muy especiales e interesantes o simplemente raras y posiblemente desagradables. Tenemos que decidir qué necesitamos en cada momento.

Por ejemplo, ¿a qué altura o a qué altura queremos colocar la cámara? ¿La queremos a la altura de nuestros ojos? ¿Más arriba mirando hacia abajo? ¿Más abajo mirando hacia arriba? ¿Mucho, mucho más abajo para aumentar aún más el nivel de dramatismo (páginas 040-041)? ¿Qué tipo de lente queremos utilizar (páginas 028-030)? ¿Queremos que la toma tenga una sensación de regularidad o queremos forzar la sensación de perspectiva? Y, si es así, ¿queremos forzarla exagerando la perspectiva o aplanándola?

Visión selectiva

Normalmente, vivimos la vida centrándonos en lo que es relevante para nosotros en cada momento. Si vamos caminando por la calle, básicamente prestamos más atención al tráfico para estar seguros, o a las tiendas de la calle para asegurarnos de no perdernos nada. en el que estamos buscando. O si estamos en un bar esperando a un amigo, miramos las caras de las personas teniendo en mente los rasgos de nuestro amigo para poder hacer la combinación y reconocerlo en el segundo que entre. Si nos relajamos una tarde de domingo, podemos dirigir nuestra atención hacia el paisaje que nos rodea: las hermosas palmeras, o tal vez otras personas paseando, o niños que se divierten para sentir que somos parte de ello y "compartir el momento".

La cuestión es que, incluso si nuestros ojos ven muchas cosas a la vez, las priorizamos en función de nuestra necesidad en el momento, haciendo que algunas cosas específicas se destaquen por sobre el resto.

Un buen ejemplo de esto es cuando caminamos con alguien. Miramos rápidamente nuestro reloj y luego volvemos a nuestra conversación. Nuestro amigo nos pregunta qué hora es y tenemos que mirar el reloj de nuevo, porque la primera vez que lo hicimos no nos interesaba realmente la hora sino si llegábamos tarde o no a nuestra siguiente cita. Esa es la información que necesitábamos y esa es la información que obtuvimos. Nada más.

Entonces miramos las cosas dependiendo de lo que necesitamos en el momento, y así es como seleccionaremos y resaltaremos ciertos elementos en nuestras composiciones como parte del mensaje visual que queremos transmitir.

Encuadremos e iluminemos las cosas para mostrar lo que necesitamos mostrar, cómo necesitamos mostrarlo y, en la medida de lo posible, recortemos el resto.

Poner en papel los elementos elegidos / Checklist básico

Sin duda, contamos con una gran cantidad de herramientas y dispositivos visuales que nos ayudan a plasmar todo esto en el papel. En las siguientes páginas, se incluyen algunos de los conceptos básicos para empezar y hacer que las cosas funcionen en una pantalla o un panel. (¡Ten en cuenta que a veces estas reglas están pensadas para romperse! Siempre intentaremos encontrar una forma creativa e innovadora de hacer y decir las cosas, siempre que tenga sentido). Más adelante, en la sección Composición de tomas con un propósito del libro, veremos ejemplos prácticos que demuestran cómo se pueden combinar estos y muchos otros para lograr los resultados necesarios.

Plano general o plano general: este tipo de plano ayuda a establecer una visión general. Sentido de la escena. Nos permite mostrar al personaje dentro de su contexto o circunstancias que lo rodean (¿Dónde estamos? ¿Dónde se desarrolla la acción? ¿Con qué tipos de elementos tendremos que interactuar?).

Plano medio: todavía ofrece una vista amplia, pero se recortan los elementos que de otro modo interferirían con el mensaje de la toma.

Primer plano: esto permite percibir mejor los rasgos y la reacción de un personaje ante una situación. En este punto, la reacción será más importante para el público que lo que la haya provocado.

Primerísimo plano: aquí el público se convertirá en uno con la Persona en pantalla. No es la única forma de conseguir este efecto, ya que siempre tendremos otras opciones como la utilización de un plano de cámara en punto de vista (pág. 053).

Regla de los tercios: Dibujar una composición perfectamente simétrica Cumple su función para un momento épico o especial, pero si se usa con regularidad, se sentirá demasiado cohibido y conveniente, y perderá toda sensación natural. Las composiciones normalmente se basan mejor en patrones descentrados, como cuando componemos por tercios, que nos permiten lograr esta sensación descentrada y, al mismo tiempo, evitan que nos acerquemos demasiado a los lados del marco, lo que nos haría caer nuevamente en una apariencia extraña e incómoda.

Posicionar nuestros elementos principales en cualquiera de estos ejes o en sus intersecciones resultantes nos ayudará a conseguir una imagen interesante y equilibrada.

Mantenerse en el mismo lado de "la línea": un dispositivo que nos ayudará a mantener un sentido claro de la geografía a lo largo de la misma secuencia (explicación completa en la página 089).

Iluminación: Nos ayuda a centrar la atención del público en zonas muy concretas y limitadas creando contraste (pág. 075), por ejemplo, una zona brillante e iluminada rodeada de un marco de oscuridad, o creando un punto de mayor contraste y por tanto de tensión visual donde sea necesario.

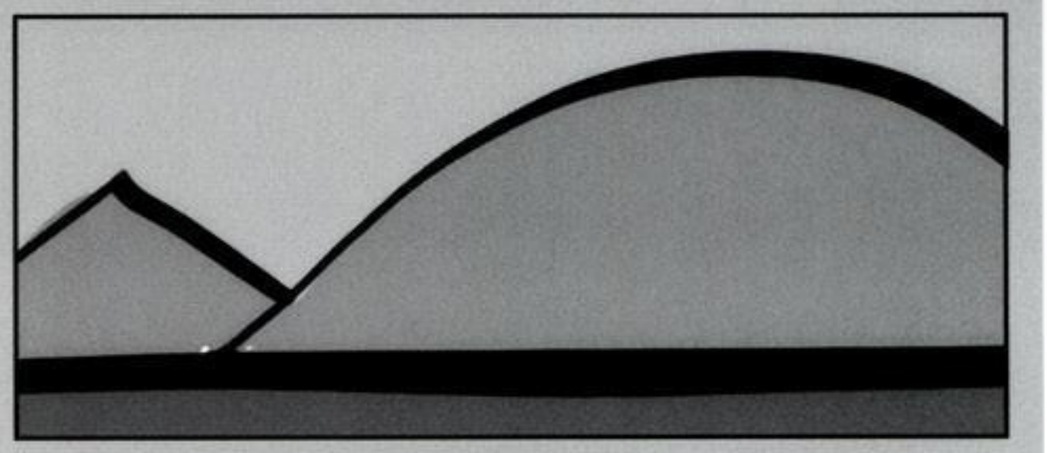
Líneas: Ya sea que hablemos de líneas físicas o de motivos lineales creados por una serie de elementos alineados en la escena, el resultado emocional variará dependiendo de la dirección y disposición de dichas líneas.

Las formas curvas siempre parecen más sutiles y tranquilas, mientras que las diagonales son más dinámicas y agresivas. Las líneas rectas representan asertividad, mientras que las curvas son más agradables y agradables a la vista.

También podemos utilizar líneas para dirigir la mirada hacia un elemento específico del panel. Además del elemento de perspectiva que mencionaremos en breve, las "líneas" pueden ser cualquier cosa, desde una rama de árbol, un elemento potente y alargado de un grafiti, una hilera de nubes que apuntan en una dirección determinada o la línea imaginaria que une las cabezas de diferentes personajes.

Evite las tangencias y las coincidencias extrañas: este tipo de situaciones alejan al espectador del momento narrativo y hacen que se centre en "lo que parece extraño" en una toma. Las tangencias y las coincidencias ocurren cuando no prestamos atención a cómo se componen o combinan los elementos de una toma, aunque parezca que han sido planificados o premeditados, lo que crea un efecto disruptivo que no tiene nada que ver con la historia que estamos narrando.

Interrumpir: A veces el momento requerirá que saltemos más cerca a un detalle de la escena en la que nos encontramos para apreciar mejor la expresión de la mirada de un personaje o la sutileza de un objeto que en breve cobrará relevancia en el desarrollo de los hechos. En este caso, hay que procurar siempre que el sujeto se mantenga en la misma posición en ambos encuadres proporcionalmente a las medidas de la pantalla (pág. 055).



Diferencia de tamaño: Creando un equilibrio desigual de formas y La cantidad de masas en un cuadro (grande, mediana, pequeña; véase también la página 049) automáticamente hace que la imagen sea más profunda, dinámica e interesante. Además, algunos personajes o elementos deberán ser más prominentes que otros para los propósitos de la historia, y posiblemente esta relación de "peso" cambiará a lo largo de su transcurso. Cualquiera sea el caso, una de las formas de establecer este orden de relevancia es a través de la relación de tamaño entre ellos en la pantalla. Esto se puede lograr ya sea simplemente haciendo que un personaje o elemento sea más grande que otros, o posicionándolo en relación con la cámara de manera que parezca más grande que el resto.

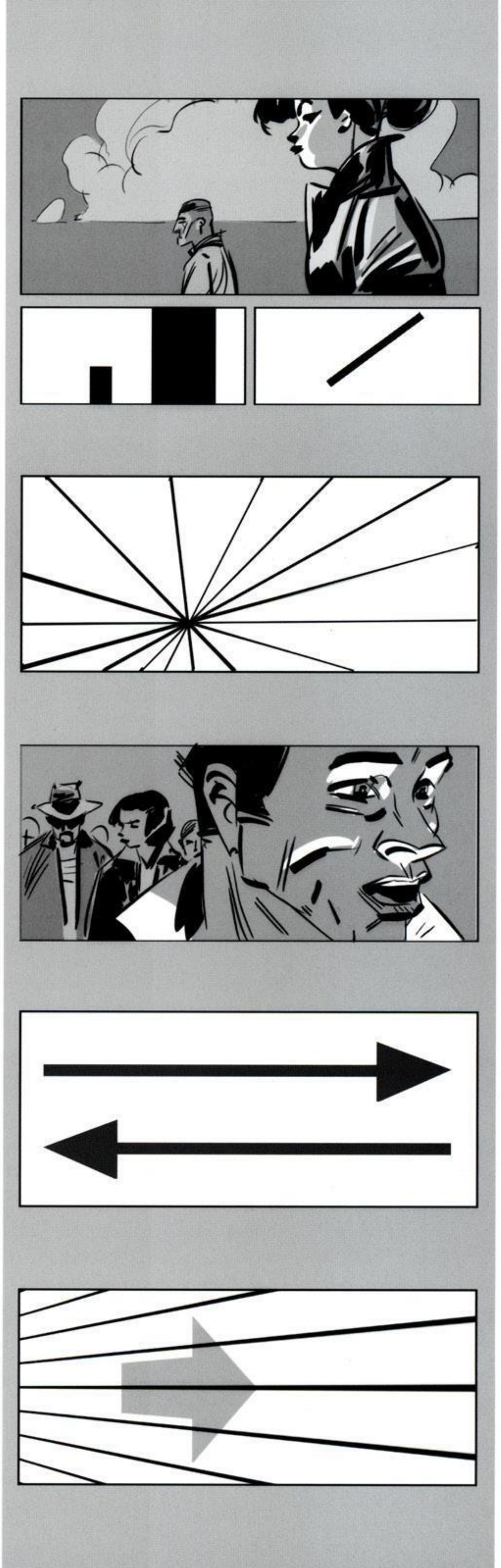
Perspectiva: Tenemos la tendencia a mirar hacia donde está el punto de fuga ya que, especialmente en el caso de entornos arquitectónicos, todas las líneas paralelas al horizonte y entre sí, apuntarán hacia él, creando un centro de interés evidente.

La dirección de la mirada del personaje principal: Cualquiera sea la dirección en la que mire un La dirección en la que mira el personaje principal influirá en la composición general, sin importar dónde se encuentren los demás elementos. Mientras no dominen al actor, el público tenderá a mirar en la misma dirección, anticipando que algo importante para el desarrollo de la historia está sucediendo en esa área.

Dirección de pantalla: Culturalmente estamos acostumbrados a leer en una determinada Dirección, ya sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, influye en la forma en que "leemos" la pantalla. Si la acción va en la dirección que conocemos, nuestra percepción será que, en ese momento, las cosas son positivas y van bien, mientras que lo contrario se traduciría en tiempos difíciles y dificultades.

Además de eso, la acción durante las escenas de la misma secuencia en la mayoría de los casos viajará en la misma dirección de pantalla consistentemente de principio a fin, para establecer impulso y claridad, a menos que se requiera un giro dramático en la acción por una razón específica.

Reforzar la acción con el fondo: Cuando la sensación de perspectiva en el fondo acompaña la dirección general de la acción desarrollada en la escena, el efecto se potenciará automáticamente.



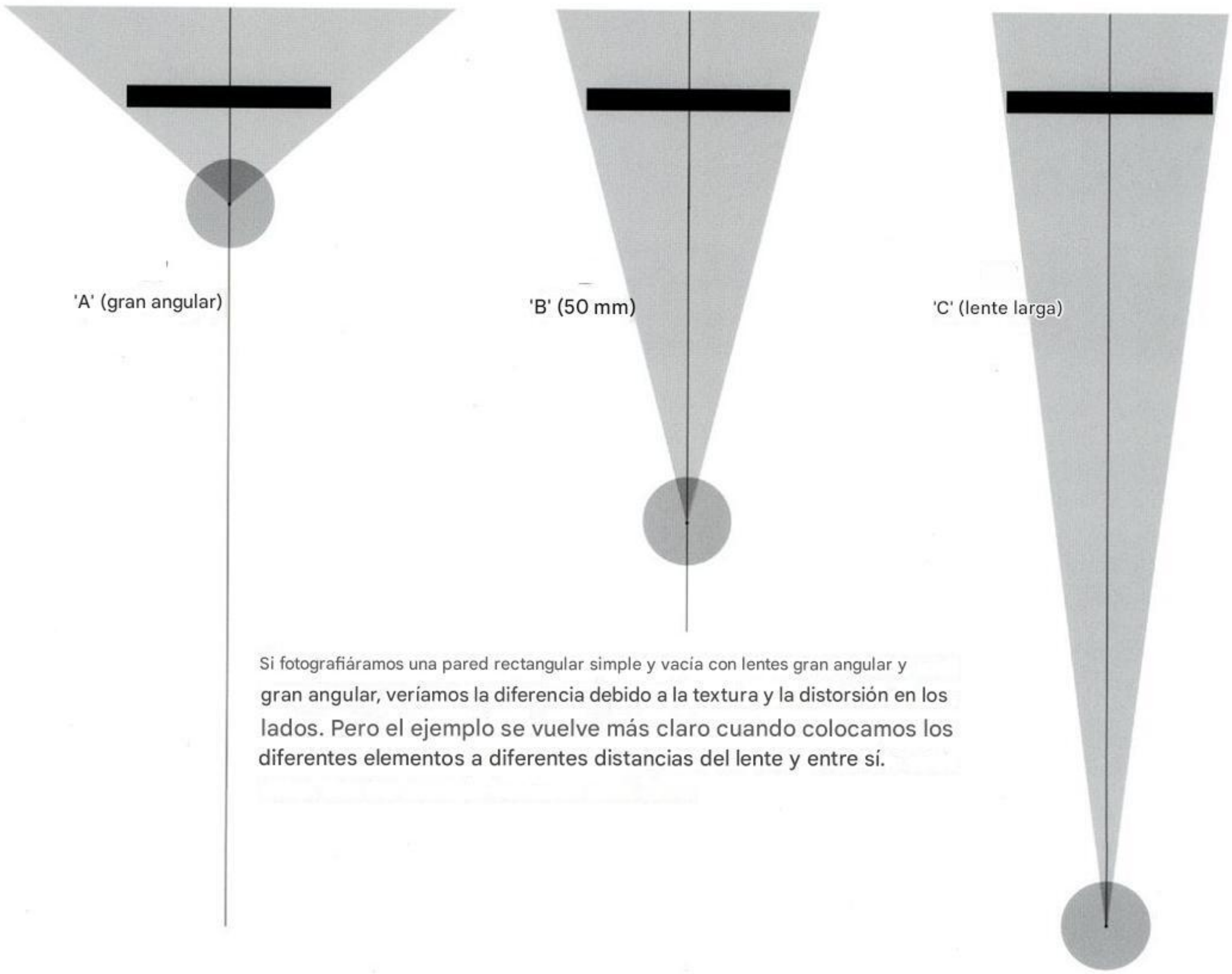
UNAS PALABRAS RÁPIDAS SOBRE LAS LENTES

Una última cosa antes de entrar en el análisis de composiciones específicas basadas en los elementos que hemos visto antes. Algo que influirá de forma drástica en la forma en que vemos las cosas en la pantalla, incluso cuando la cámara está colocada exactamente en el mismo punto, apuntando al mismo sujeto y en la misma dirección, es el tipo de lente que decidamos utilizar.

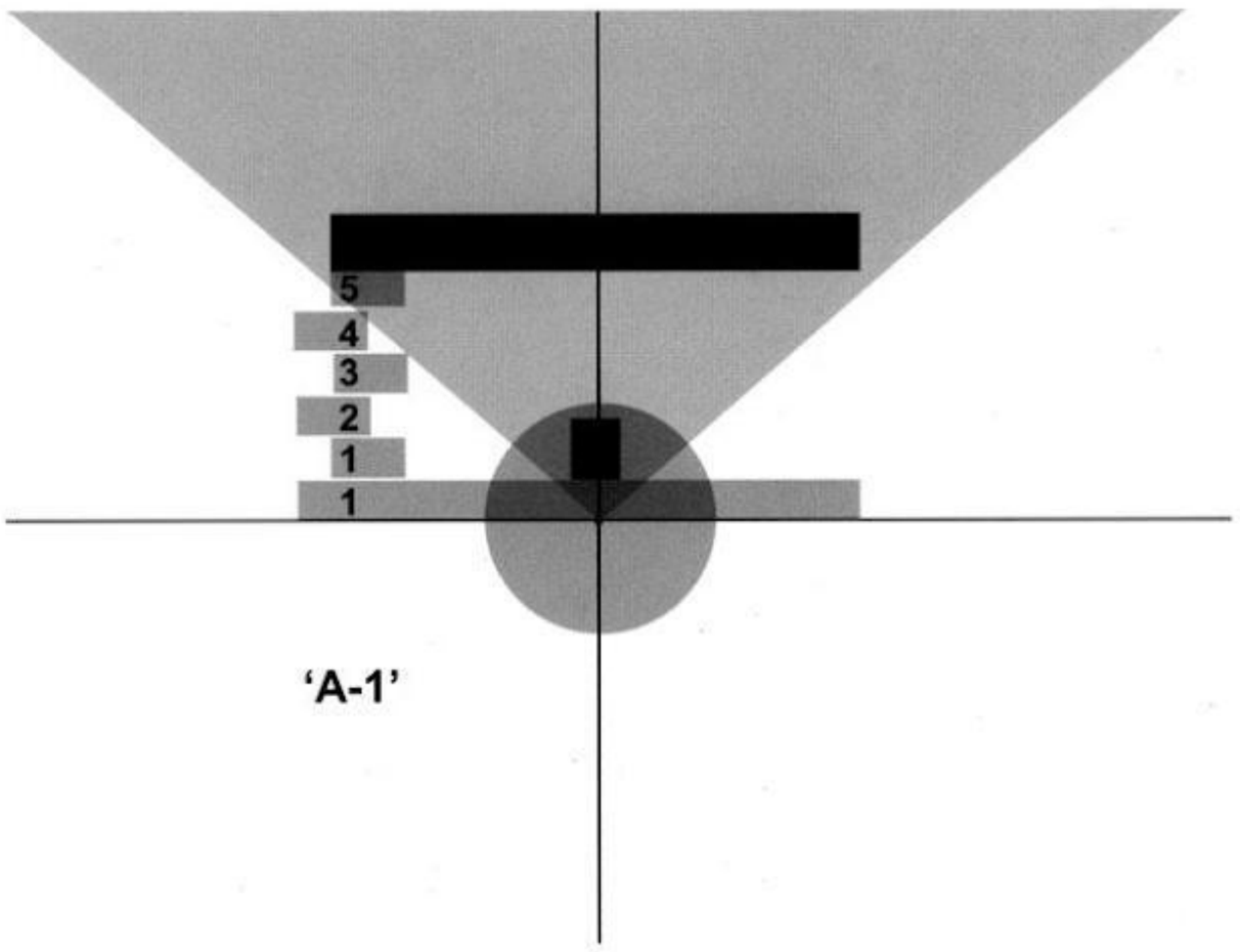
Para simplificar, mencionaremos de forma amplia los dos extremos, el gran angular (A) y el teleobjetivo (C). Justo entre ellos, el objetivo de 50 mm (B), al utilizar película de 35 mm, sería el equivalente aproximado a cómo ve normalmente el ojo humano, sin ningún tipo de distorsión.

Tanto los lentes gran angular como los largos nos darán vistas distorsionadas de los objetos frente a nosotros en comparación con lo que normalmente veríamos a simple vista, cada uno de una manera muy diferente y distintiva que influirá en el efecto y el tipo de mensaje visual que imprimamos en una parte particular de nuestra narración.

El objetivo gran angular literalmente incluye una visión más amplia, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, del sujeto al que apunta. El objetivo largo enfoca una porción mucho más estrecha del mismo. Por lo tanto, para obtener la misma sección del paisaje en ambos casos, la distancia entre el objetivo y el paisaje tendrá que variar mucho de uno a otro.

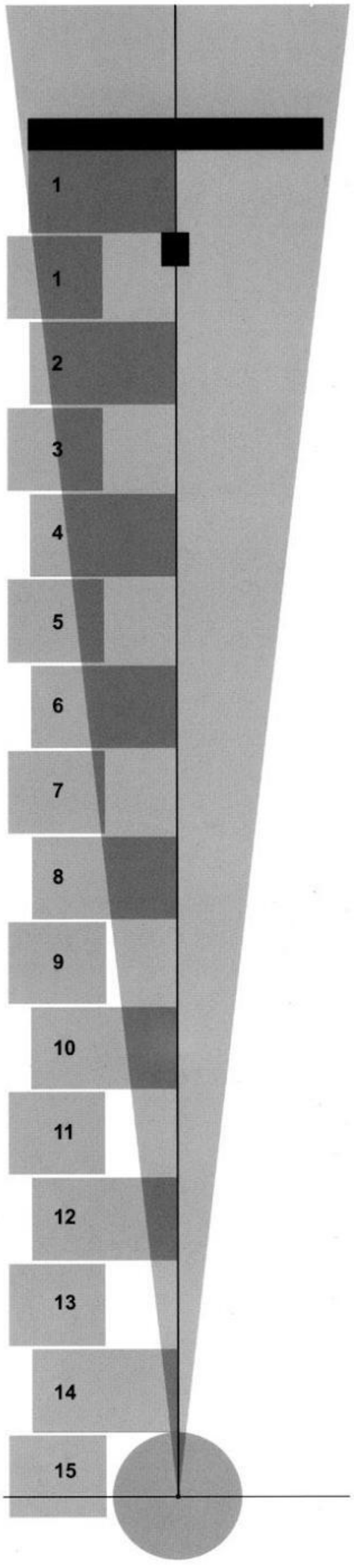


Si fotografiáramos una pared rectangular simple y vacía con lentes gran angular y gran angular, veríamos la diferencia debido a la textura y la distorsión en los lados. Pero el ejemplo se vuelve más claro cuando colocamos los diferentes elementos a diferentes distancias del lente y entre sí.



'A-1'

'C-1'



Imaginemos ahora que tenemos una persona (que en estos diagramas se ve como un pequeño cuadrado negro) delante de una pared o un edificio. Todavía tenemos que colocar la cámara más cerca o más lejos de esta estructura arquitectónica (representada aquí por la línea gruesa y negra), dependiendo del tipo de lente que usemos, para poder captar toda su fachada en la toma. La diferencia obvia ahora será que para hacerlo, en el ejemplo A-1 (lente gran angular), terminaremos estando extremadamente cerca del personaje, mientras que en el ejemplo C-1 (lente larga), estaremos a una distancia realmente grande de él.

Dicho de otro modo, en A-1, la distancia entre el objetivo y el personaje es apenas una quinta parte de la distancia entre el personaje y el edificio que hay detrás. En C-1, dicha distancia es (a modo de ejemplo) 15 veces la distancia entre el personaje y la pared, lo que da como resultado el efecto visual de que, en este último caso, ambos elementos parecen estar mucho más próximos entre sí porque, proporcionalmente a la distancia al objetivo, lo están.

Y de nuevo, como resultado de esto, cuanto más nos alejemos del sujeto, mientras aumentamos proporcionalmente la longitud de nuestro objetivo para recortar aún la imagen por los lados del edificio, veremos cómo el personaje y el edificio aparecerán cada vez más cerca. Por lo que la mayor distancia y la mayor longitud focal harán que cualquier pista de profundidad que pudiéramos tener en la escena tienda a minimizarse, aplanando la imagen. Mientras que cuando utilizamos un objetivo gran angular, todas las pistas de profundidad se potencian hasta un punto en el que (y yendo al extremo) incluso podríamos terminar jugando con las distancias proporcionales entre la punta de la nariz del personaje y sus pómulos, y luego la de sus orejas, lo que daría como resultado una distorsión de los rasgos de la cara de esa persona, que nos daría composiciones escandalosamente dinámicas en la pantalla.

Asi es como se veria exactamente la misma toma en los tres casos diferentes:

Objetivo gran angular A-1: La cara aquí es absolutamente prominente ya que la cámara está extremadamente cerca de él. La distorsión de sus rasgos y la de la perspectiva del fondo son muy evidentes ya que una pequeña distancia entre dos puntos perpendiculares al objetivo produce un efecto óptico exagerado.

Lente larga C-1: A continuación, si tratamos de obtener la escena con una lente larga mientras (como en el ejemplo anterior) aún tratamos de incluir todo el ancho de la casa en el marco, este sería el resultado. El personaje y la casa parecerían estar en una proporción realista entre sí, ya que la distancia entre los dos no sería relevante en absoluto en comparación con la distancia entre ambos como grupo en un extremo y la cámara en el otro.

Lente largo C-2: Si la intención fuera meter la cara dentro del encuadre como hicimos en la primera toma, pero desde una gran distancia y con un lente largo, entonces aún mantendríamos la proporción realista entre la chica y el fondo, por lo que apenas veríamos una pequeña porción de la puerta de la casa.

CAPÍTULO 3

COMPONIENDO FOTOGRAFÍAS CON UN PROPÓSITO

La mayoría de los ejemplos de esta sección incluirán dos pequeñas miniaturas: la primera muestra la distribución básica de las masas claras y oscuras en el plano, y la segunda muestra las principales líneas de tensión. Con ejemplos claros veremos cómo lograr la creación de diferentes emociones para servir al propósito de un momento específico dentro de la narración. Hay ciertas reglas que se aplicarán de manera general y que pueden aplicarse a potencialmente cualquier entorno o situación.

Recuerde, para lograr la "lectura rápida" necesaria, no piense en términos de los "elementos" que necesita componer primero (personajes, muebles, rocas, árboles), sino piense en términos de formas básicas, claras y legibles (pequeñas miniaturas adjuntas a cada composición), y luego componga sus "elementos" dentro de ellas.

Veamos un ejemplo introductorio rápido de este proceso.

Digamos que estamos intentando crear un ambiente opresivo. Intentaremos crear una composición que "estrangule visualmente" a nuestro personaje y para ello idearemos una distribución básica de las masas claras y oscuras como se ve en el ejemplo "A" a continuación.

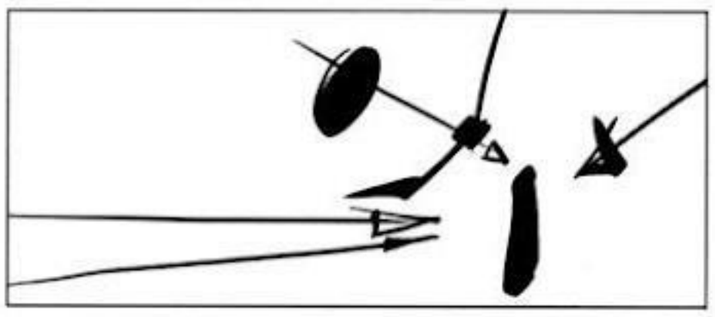
A

Una vez que hemos establecido una idea básica que sabemos que servirá para nuestro propósito, lo que debemos hacer a continuación es ceñirnos a ella y utilizarla como una declaración visual clara. Sabemos que resulta sofocante, claustrofóbica, dramática, y también sabemos que dirige la mirada claramente al área principal de enfoque... así que la elección es acertada (consulte las páginas 040, 043 para ver imágenes con temas similares, y las páginas 057, 087 para ver ejemplos de cómo equilibrar el peso principal de una imagen cuando una composición afecta a la siguiente en lo que respecta a la continuidad cinematográfica).

Ahora bien, para simplificarlo, lo único que tenemos que hacer es dibujar e iluminar la imagen siguiendo esta plantilla. La situación concreta que nos dicta la historia tendrá que ajustarse a ella como podemos ver en los ejemplos 'B' y 'C' de la página siguiente.

El segundo conjunto de miniaturas representará la dinámica de la imagen en términos de líneas, ya sean físicas o percibidas (es decir, "conectando los puntos"; consulte la página 026). En el caso del ejemplo "B", vemos que la textura de las rocas y el terreno también apuntan al vaquero varado, lo que aumenta el dramatismo.

En el ejemplo C, tenemos líneas físicas como la cerca, la colina a la izquierda y las sombras en la pared a la derecha, todas las cuales atraen nuestra mirada hacia el vaquero del fondo. Además, hay líneas imaginarias creadas a partir de puntos de conexión como los que vimos antes, como la que resulta de la culata de la pistola, los nudillos del malo y, finalmente, la cabeza del hombre en problemas.

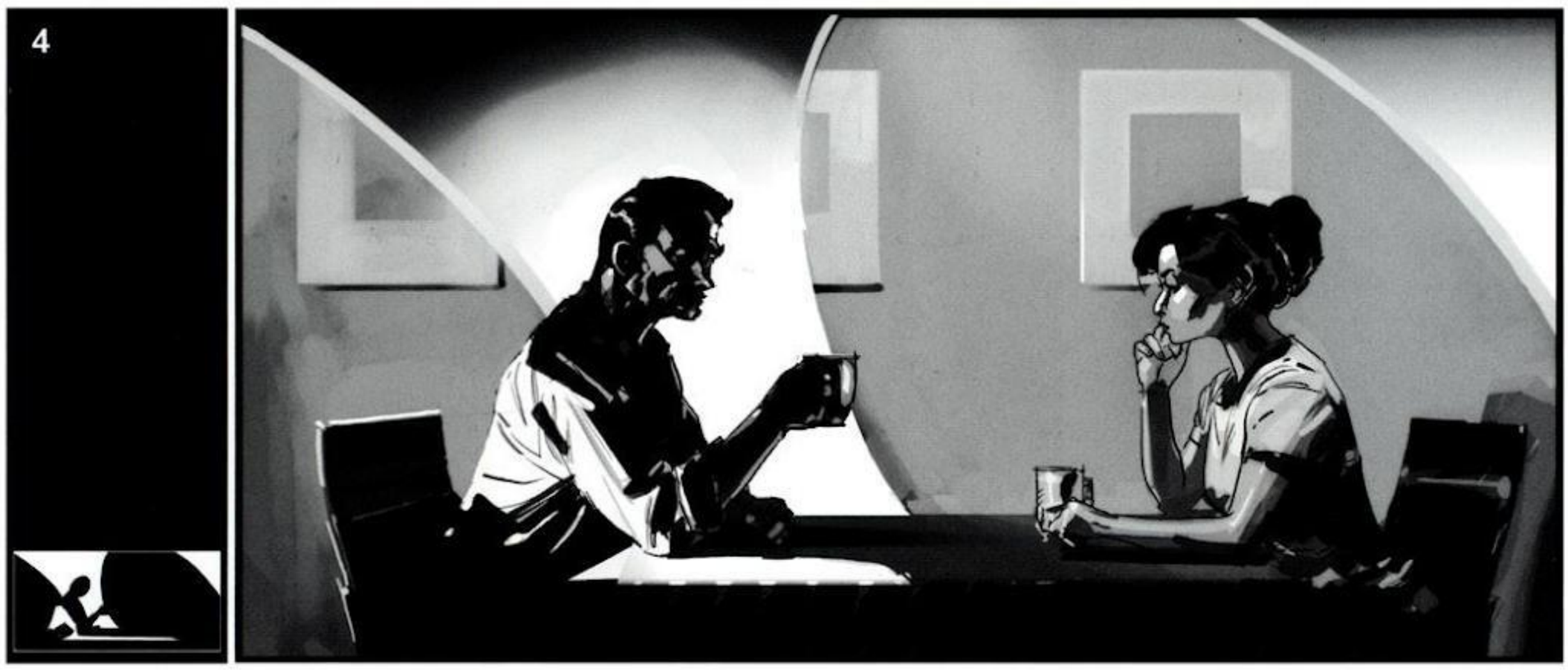


PARTE 1: EL MENSAJE VISUAL DENTRO DE UNA COMPOSICIÓN FIJA (ANÁLISIS DE EJEMPLOS)

Veamos más ejemplos de cómo, con el uso adecuado de la iluminación, la puesta en escena, el encuadre y otros elementos, podemos componer imágenes efectivas y de rápida lectura para satisfacer las necesidades de una toma específica y al mismo tiempo dirigir la mirada de la audiencia hacia los temas narrativos clave de la escena.

EL RESTAURANTE (UN CASO GENERAL)

Imaginemos, por ejemplo, una escena en la que dos personas comparten mesa en un restaurante. Sin diálogo, quizá no sepamos exactamente qué está pasando entre los dos, pero las imágenes estarán ahi para contarnos mucho al respecto.

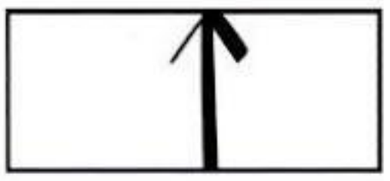


1 Si el espacio entre ellos está libre de obstáculos, la impresión será que su comunicación es fluida y positiva. Además, si ambos están igualmente iluminados, se enfatizará la sensación de equilibrio personal entre ambos.

2 Por el contrario, si colocamos elementos visualmente pesados entre los dos personajes, el diálogo visual entre ellos se verá de alguna manera interrumpido. La sensación se acentuará en el momento en que sus respectivos antecedentes sean diferentes, situándolos literalmente en "espacios diferentes".

3- Si uno de ellos está iluminado mientras el otro permanece en la sombra, la persona iluminada podría tener intenciones más positivas que la que no lo está.

4- Cuando uno de los personajes está iluminado de manera que ofrece un mayor contraste tonal que el otro, nuestra mirada se dirigirá directamente a esa persona (el hombre, en este caso), dándole una mayor relevancia visual.



Los mundos deben establecerse al principio del desarrollo de una historia. El tono emocional de la misma, las "reglas del juego", el marco básico en el que se desarrollará la narración, generalmente se presentan al público desde el principio. En este caso, una sola imagen transmite múltiples mensajes. Además de una ubicación geográfica específica, también vemos una historia que comienza con un tono simétrico, en cierto modo plano e incuestionable y personajes con un código y un conjunto de reglas bien determinados que afectarán las decisiones que tomen a lo largo de la historia.

Aquí todo es mucho más orgánico y relajado. En primer lugar, tenemos muchas más texturas y pistas de profundidad en la escena, como la sensación de perspectiva que implica el coche en primer plano y en relación con el grupo de adolescentes en el plano medio y luego las casas en el fondo. Los rostros que vemos en la toma también están claramente expuestos, sus sonrisas son obvias, sus ropas, evidentemente de los años 50 (mismo período de tiempo ya establecido por el coche), siguen el gusto individual de cada chica y chico. Todo esto es el mundo de estos personajes adolescentes del sur de California, un mundo que crea el ambiente adecuado para "la historia que estamos a punto de contar".

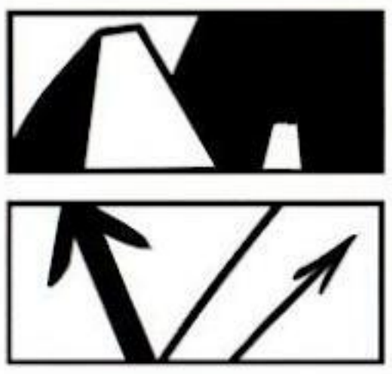
Como trabajamos sobre superficies planas y representamos únicamente un fotograma estático de lo que se supone que forma parte de una acción en movimiento, todo lo que podamos hacer para imprimir una sensación de movimiento en nuestra obra de arte será esencial para obtener un buen resultado. En este caso, como los tres personajes llevan pistolas, hemos podido utilizarlas mostrándolas "como un abanico", como si fueran diferentes fotogramas de una única arma en movimiento, desde la pose inferior, a la derecha, hasta la que sostiene el agente en primer plano, a la izquierda. Incluso la sombra en la pared detrás de él parece seguir esta regla.

Lo mismo ocurre en este caso, en el que los tres personajes que participan en esta persecución callejera adoptan simultáneamente la posición que el personaje que está delante de ellos ocupaba apenas un segundo antes. Además, si dibujáramos una línea que atravesara sus tres cabezas, veríamos que sigue una dirección en forma de U, como la de un patinador deslizándose por una rampa, para ser disparado hacia arriba por la siguiente rampa un segundo después. Por último, el uso de un plano descendente en perspectiva de un punto con un efecto de lente gran angular, añade vértigo y sensación de movimiento a la toma.

La iluminación es una herramienta muy poderosa a la hora de dirigir la mirada del espectador, en este caso, creando un encuadre en el centro en el que tenemos a un personaje siendo interrogado por un grupo de policías duros. De nuevo, todos los ojos están puestos en él. Además, los ojos de todos los demás personajes están situados dentro del encuadre a un nivel superior al suyo. Esto, junto con el hecho de que el cuerpo del sujeto está debajo de la línea del horizonte, se suma al efecto de disminución. Un par de puños cerrados en la toma en contraste con su mano abierta añaden dramatismo, al igual que el antebrazo del personaje a la derecha y el sombrero en la parte superior izquierda, ambos apuntando en su dirección. Al incluir la sombra en la pared sobre la cabeza del detenido en la toma, "cerramos el círculo" sobre él: no tiene salida.

—

El punto de vista elegido aquí nos cuenta en qué problemas se encuentra este soldado. Al colocar la cámara en lo alto, mirándolo desde arriba, apenas podemos ver lo que hay a su alrededor, de la misma manera que debe sentirse él en este pantano. Las grandes hojas y palmeras que rodean al soldado disminuyen visualmente su tamaño en relación con el entorno. Las cañas de bambú detrás de él también ayudan a enfatizar el sentido dramático de la perspectiva de este plano desde abajo.



En el momento en que posicionamos la cámara por debajo de los ojos del personaje, el sujeto se convierte en una figura imponente y alta, aparentemente con más control de la situación. En este caso, la figura principal se vuelve aún más prominente debido a la diferencia de tamaño entre él y el cazador distante. Otros elementos utilizados en la composición ayudan a realzar la tensión en la escena, como el árbol y el arma que crean una diagonal hacia la derecha mientras que el aventurero en primer plano está ligeramente inclinado hacia la izquierda. Además, el hecho de que esté mirando fuera del marco y en la dirección opuesta al otro cazador lo hace parecer más independiente y épico.

Como concepto abstracto, la sensación abrumadora de un punto de fuga también se puede aplicar a cualquier tema o asunto, como la arquitectura de una ciudad. En este caso, el efecto de lente gran angular de esta escena podría incluso verse eclipsado por una toma en la que la cámara apuntara tan alto que el punto de fuga quedaría incluido en el encuadre. Otro ejemplo de este concepto se puede ver en las páginas 004-005.

USANDO EL ESPACIO NEGATIVO

El espacio negativo es de hecho la superficie que se supone que ser lo menos relevante en una imagen, es decir, el espacio exterior y entre los elementos que se consideran como

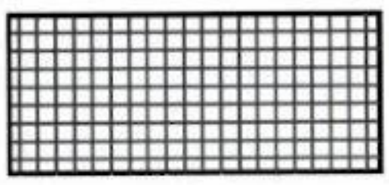
El espacio negativo es el tema principal de la composición, pero a menudo se puede utilizar como parte muy activa del mensaje. A continuación se muestran algunos ejemplos.

Un ladrón intenta robar un ídolo misterioso de una caja fuerte. En este caso, utilizamos la parte posterior de su cabeza y su hombro para encuadrar su objeto de deseo. La atmósfera de misterio se ve reforzada por el uso de un haz de luz bajo que sale de una linterna fuera del encuadre. La misma luz ilumina los rasgos básicos de su rostro lo suficiente como para mostrar la tensión que hay en ellos.

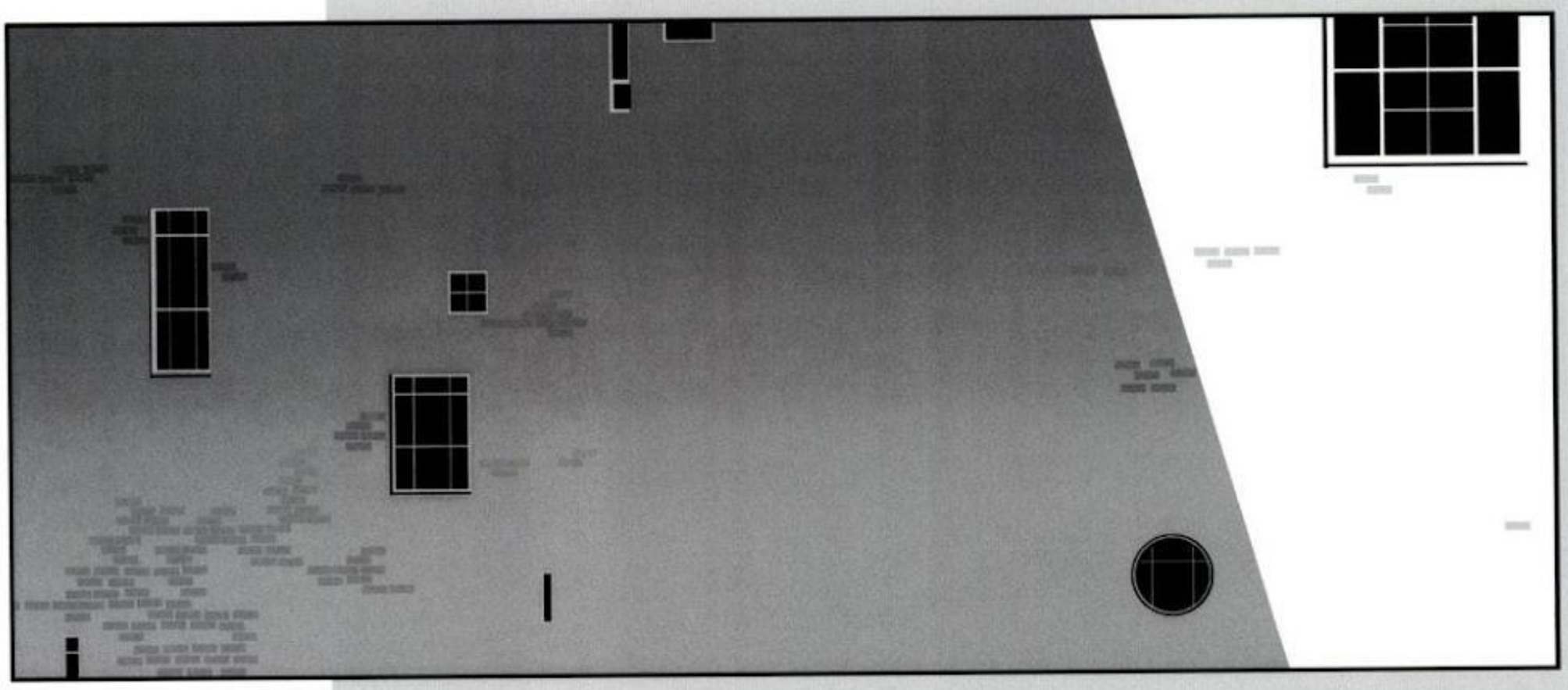
A medianoche, en una habitación con una sola fuente de luz, se desarrolla una conversación. La fuente de luz está oculta tras la gran forma oscura de la izquierda, de modo que nos centramos únicamente en las superficies iluminadas por ella, que son principalmente los rostros de los personajes de la escena. El que está sentado a la derecha se convierte en el centro de toda la acción al ser el único que muestra sus ojos y su expresión completa, mientras que al mismo tiempo es señalado por la estructura de la pared y observado por las otras dos personas en el plano.

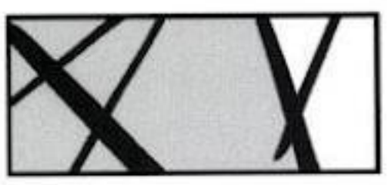
En esta toma, aunque el soldado en primer plano es la figura más destacada, también lo utilizamos como un recurso para encuadrar a los otros dos que le siguen. La diferencia extrema de tamaño en el encuadre entre estos dos grupos (que se puede realzar con el uso de un objetivo gran angular) añade dramatismo y tensión por contraste (véase página 075) a una situación que de otro modo sería menos dinámica. Por último, siempre que tengamos una repetición de elementos similares en una composición (cabezas humanas, en este caso), tengamos en cuenta el ritmo o "sensación de movimiento" que crean. Podemos visualizarlo conectando estos tres elementos con una línea dinámica en forma de "U".

En esta fotografía, se logra una atmósfera opresiva al ubicar a este "hombre arrestado" en un marco extremadamente estrecho creado por los cuerpos a contraluz de los dos policías en primer plano. El hombre se vuelve aún más vulnerable en el momento en que lo hacemos el único expuesto a la luz. Además, la pantalla de la pistola que se encuentra a la izquierda parece agregar presión justo encima de su cabeza.



Jugar con el contraste en una composición ordenada de elementos en un encuadre frente a otro más aleatorio o caótico produce diferentes efectos dentro del contexto de la historia que estamos contando. Tal disposición de elementos puede estar diciéndonos algo sobre el momento emocional general o bien establecer un leitmotiv para el personaje al que hace referencia la escena. En el primer caso, tendríamos un ritmo rígido, frío y abrumador en el que los personajes pueden perderse o abrumarse en una red con forma de laberinto bien estructurado. Si la imagen representara el espacio elegido deliberadamente por el personaje para vivir o trabajar, todos los adjetivos aplicados al edificio también le serían aplicables a él o ella, definiendo y estableciendo una personalidad completa.

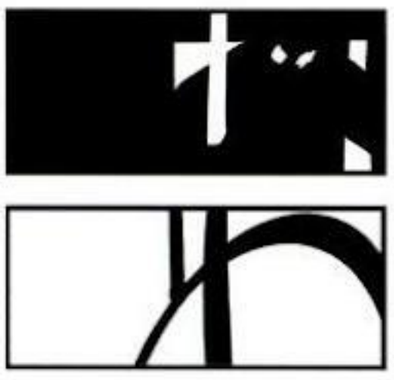




En cambio, la disposición más aleatoria y orgánica de las ventanas de esta fachada mostraría un tema que podría resultar más improvisado, desorganizado, contrastado y, de alguna manera, humanizado que el anterior. Además, los materiales de los que está hecho este segundo edificio (ladrillos que se revelan aquí y allá por una capa de pintura desigual) enfatizan el mensaje en contraste con el metal duro y el hormigón del primero.

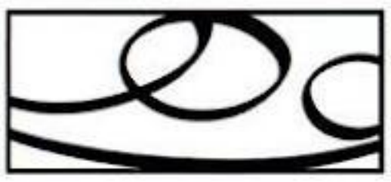
Las historias se definen en gran medida por el paso de los personajes de un estado a otro, ya sea emocional, físico o de iluminación. Toda esta riqueza de texturas, estados y diferentes niveles de profundidad necesitarán su propia representación visual a lo largo de la historia, y una forma de hacerlo será jugando con el contraste entre la sencillez y la complejidad. En el caso anterior, establecemos dos mundos diferentes dentro de una misma ciudad. El detalle y el lujo de los vestidos que llevan las dos damas chocan con el resto de la escena, incluido el personaje que lleva ropa sencilla y descuidada en el fondo, y todo lo demás que parece ser parte de su trabajo. Un personaje podrá pertenecer a ambos mundos visuales de la historia, dependiendo del momento por el que esté pasando.

En el caso del bosque, lo único que tenemos en la toma son árboles, pero inmediatamente podemos identificar uno de ellos como especial, mágico y de alguna manera diferente del resto, de tal manera que no hay duda de que jugará un papel en la historia, tan especial que incluso podría convertirse en la representación visual de un punto de inflexión importante. Sin embargo, el árbol seguiría pareciendo especial -aunque de una manera diferente- si fuera un árbol imponente, perfectamente recto en un bosque de troncos y ramas retorcidas por contraste.



En una historia siempre tendremos personajes y objetos que, ya sea a lo largo de toda la narración o solo en momentos clave específicos, necesitarán aparecer (emocionalmente) "grandes" o "pequeños". O deberíamos decir "más grandes" o "más pequeños" que otros, porque el tamaño de un elemento siempre será ese en comparación con los que lo rodean. En este ejemplo, necesitamos que el brutal guerrero parezca lo más aterrador y amenazador posible, por lo que se le ha representado cerca de la cámara, tan cerca "que ni siquiera cabe en el plano". Además, acaba de entrar en esta cabaña a través de una puerta que podría ser adecuada para el tamaño de sus habitantes, pero apenas lo suficientemente grande como para que él pueda colarse. Todos los demás objetos de la casa también se dibujarán a un tamaño acorde con el resto de la construcción.

En este ejemplo, estos dos personajes de voluntad fuerte parecen estar a merced de las circunstancias que los rodean en este punto de la historia. Los elementos que contribuyen a esto son su tamaño en relación con el marco (la cabeza del más alto apenas llega a la mitad de este), la enorme área de sombra de la pantalla que desciende en una dramática forma diagonal hacia ellos, empujándolos visualmente hacia abajo, al igual que la pesada forma de la ventana sobre sus cabezas.



La elección del encuadre puede hacerse en función del tipo de línea que queramos privilegiar (horizontales, verticales, diagonales, etc.). Aquí vemos dos ejemplos basados en líneas curvas (arriba) y rectas (abajo). Se trata de establecer un lenguaje de líneas o formas. Por lo general, las líneas curvas inspirarán entornos más suaves y amables (a menos que se vuelvan demasiado retorcidas y enrevesadas), mientras que las líneas rectas o angulares en general se percibirán como más fuertes, secas y duras. Sea cual sea nuestra elección, al utilizar tipos opuestos en un mismo plano, o a lo largo de una secuencia o historia, estaremos creando personalidades y mundos distintivos para cada uno de los personajes representados e involucrados en la historia, de modo que quede claro que tal diferencia es probable que desencadene un conflicto humano en el momento en que las cosas lleguen a ese punto.

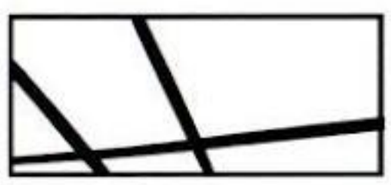
Este primer caso juega con curvas, pero ya sea apuntando la cámara en una dirección diferente o simplemente dando unos pasos y cruzando la calle, los temas de líneas y formas cambian drásticamente, transformándose en una línea recta y un ángulo en función del entorno dominado.

EL EFECTO «ÁRBOL VS. BOSQUE» (UNA CUESTIÓN DE NÚMEROS)

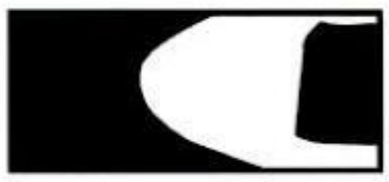
Como ya hemos dicho, muchas veces a lo largo de una narración preferimos insinuar cosas en lugar de explicarlas. En la mayoría de los casos, para este fin, podremos contar mucho mostrando solo uno o muy pocos elementos que el público asumirá que componen la imagen o situación completa. Podremos lograr esto proyectando sombras adecuadas en el encuadre que revelen la información suficiente para que el público capte y comprenda de inmediato lo que hay más allá de lo obvio.

De alguna manera, al hacer esto, también haremos que el público imagine estructuras muy complejas en las que tal vez solo se representen claramente unos pocos elementos, lo que aumentará la sensación de incertidumbre que aumentará el misterio (y a veces la incomodidad, si es necesario) del momento. Este recurso se puede utilizar como parte de una cadena de diferentes formas en las que representaremos el mismo elemento a lo largo de una historia. Al mostrar algo literalmente bajo diferentes luces, creamos una progresión dentro de la percepción de ese algo, que establecerá el arco y la textura que necesitaremos para que nuestras transiciones y puntos de la historia sean claros.

Ya sea que se dibujen en papel o se proyecten en una pantalla de cine en 2D, nuestras imágenes comprimirán la realidad en una superficie plana. Aunque a veces necesitaremos enfatizar esta sensación de "planitud" con fines narrativos (por ejemplo, para crear un leitmotiv "plano" para un personaje en particular o un tipo de situación a lo largo de la historia), en general intentaremos mantener las imágenes dentro de un cierto rango de contraste y vitalidad. Esto hará que las imágenes parezcan más vivas y con una mayor sensación de profundidad y perspectiva implícita que ayudará a que la representación de la realidad sea aún más creíble.



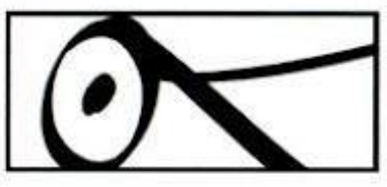
En estos dos ejemplos, las composiciones incluyen los mismos elementos (paracaidistas y árboles) en diferentes tamaños "grande, mediano y pequeño". Estos ayudan a crear la ilusión de movimiento y dinámica, independientemente del nivel de acción representado en ellos: alto en la toma de los paracaidistas y muy bajo en la toma del paisaje tranquilo. Un elemento que marca la diferencia entre las dos es el uso de siluetas más puntiagudas (formas "X" tanto en los brazos abiertos como en el fuselaje y las alas del avión) y las más redondeadas, suaves y estables en la escena de la granja.



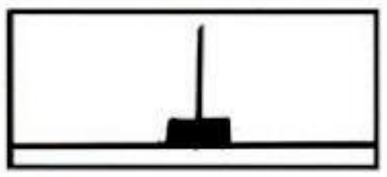
Los paisajes tienen voz propia y hablan como cualquier otro personaje de una película. Dependiendo de la posición de la cámara, el encuadre y las condiciones de iluminación, la carga emocional que aportan a la historia variará. Aquí podemos ver dos versiones diferentes. Si bien la cámara está exactamente en la misma posición, el primer ejemplo es el de un valle en el que podemos ver y apreciar prácticamente todos los detalles del mismo, por lo que la sensación que nos da es bastante tranquilizadora. La iluminación enfatiza muchas formas verticales, dando una sensación de profundidad del valle, pero sin tener el efecto potencialmente perturbador de las formas más diagonales.

Es de noche. La mayoría de las formas que antes eran obvias simplemente desaparecieron como elementos visuales. La sensación de incertidumbre que percibimos ahora es bastante aguda. El hecho de que el desfiladero principal entre las montañas esté tan alejado a un lado aumenta la sensación de angustia. En lo que respecta a la acción dentro de la toma, este encuadre en particular invita a no mostrar ninguna acción para realzar la sensación inquietante, enfocar la acción donde la luz se concentra para una lectura rápida o simplemente introducir un elemento sorpresa con un movimiento inesperado y cercano a la cámara en el primer plano a la izquierda.

Como ya hemos dicho, el principio de "menos es más" se aplica sin duda alguna a la hora de iluminar y componer un encuadre. En muchas ocasiones, el público necesitará la información justa para comprender la complejidad emocional del momento narrativo que tiene delante. Si el personaje masculino de la escena se pregunta qué pasa por la mente de su pareja, podemos ponernos en su lugar ocultando su expresión, de modo que la pregunta sea igualmente válida tanto para el primer personaje como para nosotros.



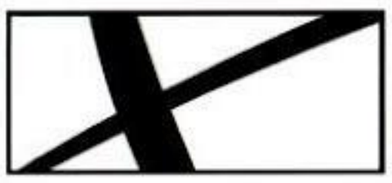
Siguiendo exactamente el mismo principio, en este caso aumentamos un poco la intensidad colocando la cámara más abajo y apuntando hacia arriba para crear un plano superior, mientras que al mismo tiempo el borde iluminado de la espalda de la chica en primer plano crea una intrigante diagonal que cruza el panel de lado a lado. Proyectar la cantidad adecuada de luz sobre el fondo nos dirá todo lo que necesitamos saber sobre el tipo de lugar en el que se desarrolla la acción, sin revelar tanto que desaparezca el misterio. Además de esto, y con el fin de aumentar la tensión y la legibilidad del plano, vemos que tanto la sombra diagonal como la línea formada por los capiteles de las columnas apuntan hacia la zona donde se desarrolla la acción, también rodeada o enmarcada por el cable del teléfono.



La predicción de lo que está por venir puede ser muy efectiva en una película. Puede crear una sensación de suspenso y anticipación que se suma a la atmósfera y la tensión que afectan a toda la secuencia, o a toda la película, si dicha tensión tiene lugar justo antes de la resolución final y principal de la película, y por lo tanto juega un papel importante en el desenlace de la historia. Se pueden lograr estados de ánimo inquietantes componiendo tomas de formas extrañas e inesperadas. Por ejemplo, produciendo composiciones perfectamente simétricas cuando claramente no están allí para cumplir una función épica en ese momento, como vemos en el fotograma anterior, incluyendo elementos que, juntos, podrían parecer fuera de contexto. Muchas veces, este efecto se puede lograr simplemente recortando otros elementos que están en el área y, si se muestran, harían que la escena parezca más natural.

El recorte de una imagen se puede lograr no solo mediante el trabajo de cámara (simplemente no incluyendo elementos en el encuadre), sino también mediante la iluminación, dejando fuera visualmente elementos que de otro modo se expresarían claramente como parte del mensaje de la escena (véase la página 019). Además, en este caso, la imagen percibida se lleva a una posición extrema dentro del encuadre, lo que hace que la imagen parezca más artificial y, por lo tanto, incluye una sensación de imprevisibilidad.

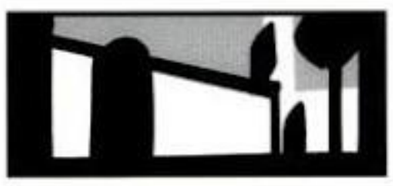
POV (PUNTO DE VISTA)

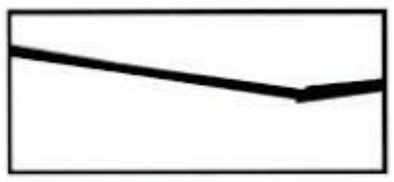


El POV o "punto de vista" es un recurso que nos permite situar al espectador en la película de la forma más directa y física. Al situar la cámara en el lugar donde se encuentra uno de los personajes de la escena, veremos las cosas exactamente de la misma forma en que el personaje percibe la realidad que le rodea. En este primer caso, podemos comprobar que el protagonista de esta investigación policial no lo pasó nada bien al despertarse de su siesta de media tarde. El efecto de contraluz enfatiza la confusión de "su" momento, al igual que el ángulo de cámara inclinado en contraste con la "estabilidad vertical" de los dos policías enviados a arrestarlo.

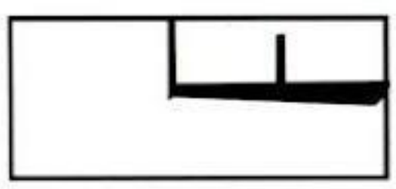
En este caso, se adopta un enfoque voyeurista al ubicar la cámara detrás de los arbustos del jardín de esta casa y encuadrar a los dos personajes que participan en una conversación secreta con muchas capas entre ellos y la lente. De esta manera, creamos la sensación de estar en un área oculta, tratando de no ser descubiertos, mientras intentamos descifrar los detalles de una conversación tan crucial. Observe que, en este caso, para obtener una lectura rápida dada la complejidad de la imagen, el punto más destacado es la pared justo detrás de los personajes, que también incluye la única línea recta real en toda la imagen, el marco de la puerta.

DÍA / NOCHE



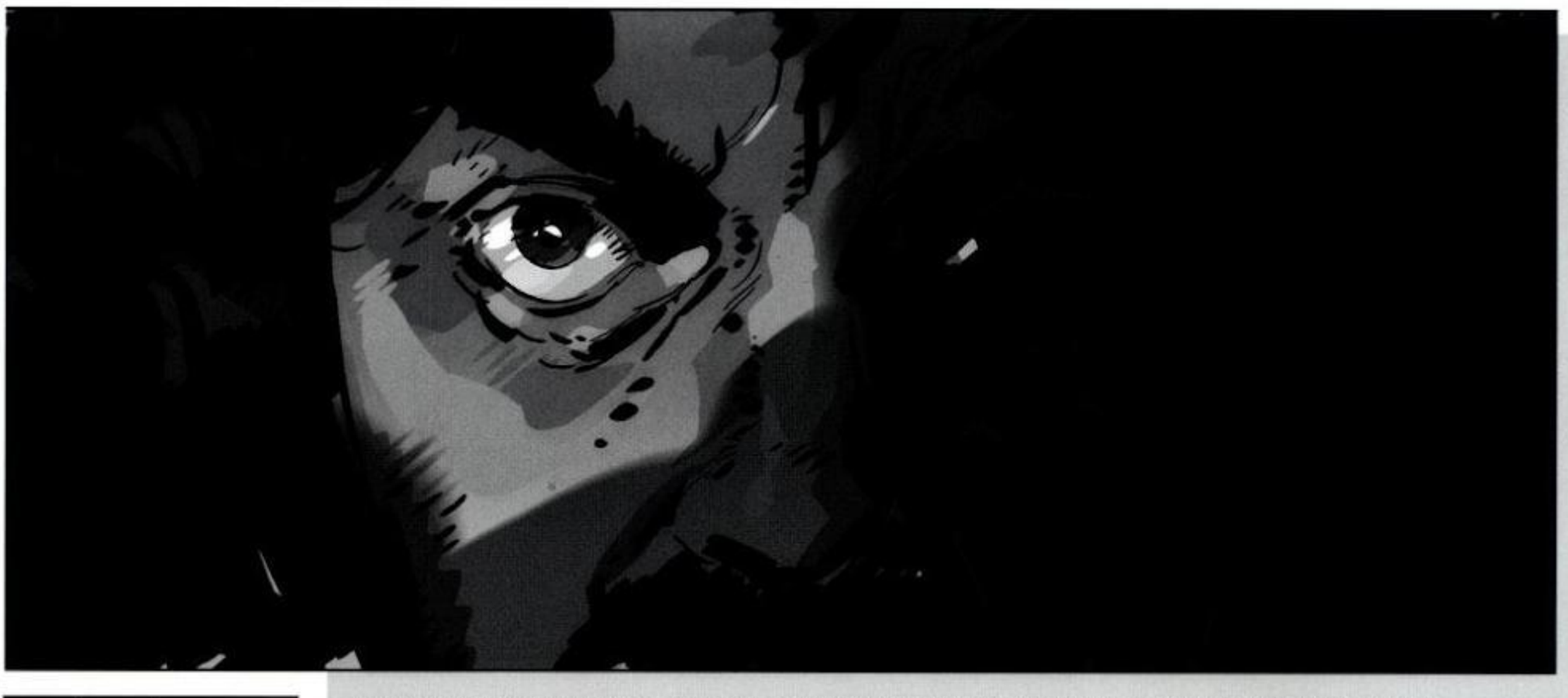


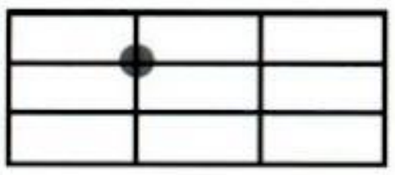
A la hora de representar en un dibujo las distintas horas del día, hay que tener en cuenta dos cosas: la fuente de luz y la forma en la que la fuente de luz se refleja en los elementos de la escena. Nuestra prioridad se centrará en esta última para poder establecer diferencias claras. Vemos en estos dos ejemplos cómo los cielos tienen exactamente el mismo valor (¡vale, salvo la luna!).



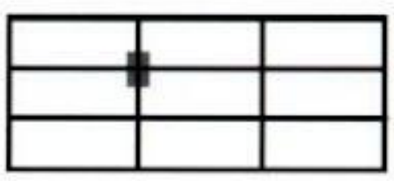
El hecho de que oscureciéramos cada detalle en el segundo panel (y podríamos haber ido aún más lejos con eso), aplanando cada detalle en el lugar hasta el punto de que todo se vuelve prácticamente una forma gráfica negra, da la lectura rápida de una toma nocturna. Volviendo a la toma de luz diurna en el primer ejemplo, apreciamos no solo una mayoría de áreas iluminadas, sino también la representación de la luz reflejada en las áreas sombreadas, lo que se lee como una situación en la que la "luz" es el elemento general predominante en la toma.

MANTENER EL PUNTO FOCAL

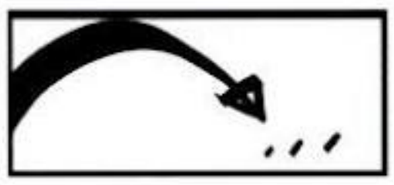




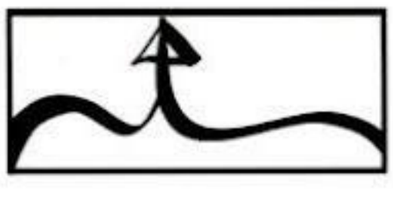
Una pantalla de proyección de cine es una superficie muy grande y, si un cineasta quiere asegurarse de que el público no se pierda en ella durante la narración de la historia, será una tarea esencial no sólo dirigir la mirada hacia la superficie de la pantalla en cada plano, sino también asegurarse de que la mirada no se pierda cada vez que pasemos a la siguiente escena, teniendo que mirar a nuestro alrededor una eternidad para encontrar nuestro próximo foco de atención. No hay tiempo para ello, ni hay ninguna razón para que ocurra. Uno de los recursos que utilizaremos para ello es muy sencillo. Procuremos, siempre que sea posible y conveniente para la narración (ver también páginas 057, 087), que la última posición del foco de atención en un plano coincida con el primer punto de enfoque en el siguiente plano, como se ve en estos dos ejemplos.



Aquí utilizamos elementos compositivos como focos de luz enmarcados por zonas de sombra, así como la regla de los tercios. Pero, aun así, si no fuera por la posición idéntica de los personajes en ambos fotogramas (la mirada nos abandona en el lugar donde aparece la ventana iluminada en el siguiente fotograma), nos llevaría un tiempo encontrar qué ventana de qué edificio deberíamos estar mirando. Para cuando encontráramos el punto focal deseado, la toma habría perdido su significado y propósito dentro de la historia.



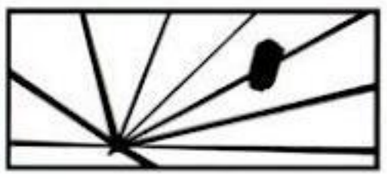
La toma anterior establece claramente una sensación de escala entre los alienígenas que se desatan y los humanos que corren para salvar sus vidas en medio del caos total. Los alienígenas ya parecen enormes desde nuestro punto de vista. Imaginemos entonces que, dentro de la misma toma o en escenas adyacentes, nos centramos más adelante en formaciones de tales criaturas que marchan frente a la cámara de vuelta a la pantalla por donde vinieron originalmente, regresando a su nave nodriza que está esperando informes sobre la invasión... o simplemente regresando a su base para recibir tropas de refrigerio.



Al final, obtendríamos una toma similar a esta segunda. El resultado es que ahora podemos ver cuán grande debe ser la nave espacial en relación con los humanos después de compararla con el elemento común dentro de los dos fotogramas: los extraterrestres. Y al establecer un punto de contacto físico entre los extraterrestres y la enorme abertura de la nave por donde son atraídos hacia adentro, reforzamos la comparación de escala entre los dos de manera muy clara dada la zona de superposición (o contacto).

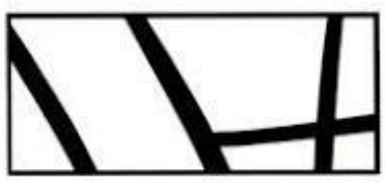
CONOCIMIENTO VS. DESCONOCIMIENTO (ENTRECORTES)

El ritmo en el montaje juega un papel esencial en la realización cinematográfica, al igual que en la novela gráfica (pág. 114). Los efectos emocionales no sólo se consiguen con las imágenes en sí, sino también con la forma en que éstas interactúan entre sí en la pantalla. La forma en que lo hacemos en este caso es manipulando el contraste entre dos niveles diferentes de tensión. Los policías del primer fotograma toman la iniciativa; saben (como nosotros) lo que va a ocurrir en cuestión de segundos, aunque no estén seguros del resultado de la operación. El delincuente, por otro lado, es completamente ajeno a lo que está sucediendo a sólo unos metros de él.



El hecho es que ahora el público tiene pleno conocimiento de lo que está sucediendo a ambos lados de la puerta. Para combinar estas dos tomas con éxito, en primer lugar, hicimos que los policías fueran más grandes en su encuadre que el ladrón en el suyo, para mostrar visualmente quién tiene más control. A continuación, los ojos del primer policía de la fila están más arriba en el encuadre que los del personaje malo en el suyo, por lo que en el momento en que lo enfocamos, nuestros ojos tendrán que bajar hasta el ladrón, estableciendo una relación de poder y control entre los dos lados. Y por último, colocamos a los personajes en lados opuestos de la pantalla, de modo que esté claro que los primeros personajes están persiguiendo visualmente (y literalmente) al segundo.

Hay valor en no ir a lo obvio, al centro mismo del tema, sino a lo que lo rodea en lugar de a la acción en sí. Las consecuencias o reacciones a la acción principal pueden, en muchas ocasiones, ser una forma más sutil y poderosa de explicar una situación o una serie de circunstancias. En este primer ejemplo, el uso de un objetivo gran angular forzando la perspectiva, la cantidad de proyectiles cayendo caóticamente al suelo y la cámara estando tan cerca del soldado en primer plano, podrían explicar la tensión eléctrica del momento mejor que una opción más directa.



Consideremos un encuentro entre un espía y su contacto, que nunca se han visto antes. De antemano, acuerdan una señal específica o una prenda o elemento distintivo que debe llevar uno de ellos. La mejor opción sería concentrarse en esa señal o elemento y excluir rostros, expresiones, arquitectura u otros elementos circundantes en el encuadre que podrían interferir en la comprensión de que, como público, ahora somos ese espía que busca ese marcador, lo que aumenta la tensión del momento al identificarnos plenamente con él. Esto también nos permite centrarnos más en el contraste entre la impaciencia del que espera frente a la calma del otro.

Las tomas de acción se definen principalmente por formas dinámicas y composiciones basadas en diagonales, que van todas en la misma dirección o en direcciones opuestas. Las diagonales y los ángulos de cámara inclinados se asocian en nuestra mente con una sensación de inestabilidad, de que algo va mal y, por lo tanto, de alarma. En este caso, ambos caballos representan diagonales con ángulos o direcciones similares, mientras que elementos como el cuerpo del jinete en el fondo, el brazo del que está en primer plano y algunos de los árboles se mueven en una dirección opuesta, lo que aumenta el efecto. Si bien una toma de acción fija como esta tiende a funcionar de esta manera, otras consideraciones entrarán en juego cuando tengamos una secuencia de ellos trabajando en continuidad, como crear tensión mediante cortes rápidos de las tomas, contrastar primeros planos con planos generales y, básicamente, usar el contraste para aumentar el dramatismo (página 075).

La intensidad de esta toma está creada por varios elementos: la dramática diferencia de tamaño entre los dos personajes, el ángulo inclinado de la cámara, la posición vertical de la misma, la expresión tensa del personaje principal, la silueta explosiva de las palmeras del fondo, los ángulos caóticos y aleatorios de los proyectiles que son expulsados de la recámara del arma y la proximidad del arma amenazante a nuestras caras.

Hasta ahora hemos visto cómo los elementos de una composición y su distribución dentro de un campo fijo crean muchas respuestas emocionales y dramáticas diferentes en el público. Pero ¿qué sucede cuando estos elementos comienzan a moverse significativamente y cambian la composición una o varias veces dentro de la misma escena? ¿O qué sucede cuando los elementos están fijos, pero es la cámara la que en realidad se mueve?

Movimiento de cámara dentro del set / Motivación de la cámara

Veamos un ejemplo en la página siguiente.

Ahora estamos en una estación de tren donde una agente femenina que usa gafas grandes está espiando a un señor mayor que resulta ser un científico en posesión de una fórmula súper secreta que no debe salir del país.

En ocasiones, dependiendo del ritmo del momento narrativo, podemos optar por pasar directamente a los personajes y a los detalles de la acción en sí. En otras ocasiones, podemos sentir que necesitamos una pequeña introducción al momento, dando al principio la impresión de que no está sucediendo gran cosa allí, y de repente mostramos al público que las cosas son más complicadas de lo que parecen.

En este segundo caso podríamos terminar con algo como el ejemplo de la página siguiente.

En primer lugar, partimos de la pose "A". En primer plano tenemos a un personaje que, a pesar de estar tan cerca de nosotros, logramos convertir en un personaje secundario, simplemente cubriendo su rostro y expresión con un sombrero y su sombra, de modo que es "parte de la composición pero no de la historia".

En este momento, una joven y su hijo aparecen en escena caminando de izquierda a derecha, lo que motiva a la cámara a hacer lo mismo, para que podamos llegar a "B", nuestro destino final en el plano, siguiendo un flujo natural de los acontecimientos. Además, la cabeza de la joven está girada hacia el lado opuesto de la cámara, de modo que ella también pasa a un segundo plano en la narración.

Si observamos el segundo dibujo largo de la página, nos damos cuenta de que todos los rostros de la sala están girados hacia la derecha de la pantalla, de modo que también siguen la sensación general de movimiento, hasta que llegamos al científico anciano al final. Realmente es diferente, especial y esencial para la toma, lo que se explica visualmente por el hecho de que se convierte en el elemento de contraste en toda la alineación.

Y entonces llegamos a la pose de cámara 'B'. En este punto, los únicos dos personajes que necesitamos para entender la acción están en el plano. La agente especial está muy cerca de la cámara para que podamos entender y percibir cada matiz de su actuación, al mismo tiempo que crea más tensión simplemente por el gran porcentaje de la superficie de la pantalla que ocupa.

Por último, debemos asegurarnos de que la composición tanto de los elementos arquitectónicos como de las personas en la toma ofrezcan una composición buena y legible en cualquier punto entre 'A' y 'B' en que decidamos congelar el encuadre.

A

B

Una toma épica es el tema del siguiente ejemplo.

En este caso, el formato elegido es vertical, mucho menos mundano que el movimiento horizontal anterior. Como en todos los movimientos de cámara, sus diferentes encuadres o poses de cámara representan un momento diferente dentro de ese momento de la historia.

Podemos imaginar fácilmente las nubes sublimes, amenazantes o tranquilas del primer cuadro como telón de fondo para la presentación del estado de ánimo de un personaje o una historia, con o sin voz en off, para luego pasar al siguiente momento emotivo.

En la escena anterior, la dirección en la que miraban la mayoría de los personajes, así como la dirección del movimiento de la dama y el hijo, eran los factores que motivaban el movimiento de la cámara. En este caso, es básicamente la gigantesca forma vertical de las lanzas la que nos lleva desde el poético y simbólico encuadre "A" hasta el más terrenal pero a la vez épico encuadre "B".

Visualmente, los diferentes anchos de los mástiles en primer plano a la izquierda nos ayudan a obtener una sensación de textura y perspectiva que, a pesar de ser simplemente formas planas, gráficas y apenas silueteadas, nos dicen mucho sobre la fuerza y el peligro potencial que implica la situación.

Otros elementos también contribuyen a dejar muy claro quién es la persona importante en la escena.

Los soldados de la izquierda (e incluso los dos de la derecha) están en grupo, sus siluetas se superponen unas a otras, mientras que el gran señor está separado de todo esto, para liderar y vivir su propia historia. Además, ninguna cabeza está más alta en el marco que la del "personaje noble", siendo él el único a caballo. Y mientras los demás parecen estar inactivos, él es el único en movimiento, un movimiento cuesta arriba, lo que indica que nada de lo que ha logrado o logrará es sin esfuerzo, lo que realza su grandeza como personalidad épica. Además, el casco y la armadura que lleva el jinete son mucho más ornamentados y sofisticados que los de los soldados de a pie.

En cuanto a las nubes, siguen un movimiento descendente y un camino de izquierda a derecha, apuntando de alguna manera al personaje principal mientras que también proporcionan un fondo brillante y sobreexpuesto para su presencia oscura en el cuadro 'B', ofreciendo el mayor contraste en toda la escena. Para realzar el drama y de alguna manera el equilibrio de la composición (página 075) -el equilibrio aquí es bueno ya que aún no estamos en el clímax de la batalla, y necesitaremos algún lugar al que ir desde aquí para eventualmente realzar la tensión visual de la situación- la sutil forma diagonal que crean las nubes y la representada por las lanzas se oponen, contrarrestando la dinámica de cada una.

Y finalmente, nos encargaremos nuevamente de convertir 'A', 'B' y cualquier cuadro intermedio en una toma bien compuesta que sirva al propósito narrativo de la historia en ese punto.

A

B

La iluminación centra la imagen en el jinete.

Las diagonales creadas por las lanzas se oponen a la ilustrada por las nubes, contrarrestándose entre sí y creando equilibrio.

El movimiento de la cámara a través de un decorado puede utilizarse para enfatizar no sólo la acción, sino también los cambios de estado de ánimo que la historia necesita comunicar en un momento dado. El siguiente ejemplo mantiene una composición muy similar y constante de los personajes dentro del encuadre. Debemos prestar especial atención al trabajo de dirección de arte, la forma en que se diseñaron o seleccionaron los entornos y cómo juegan su papel dentro de la secuencia. La escena tiene lugar en Shanghái a principios de los años cuarenta. Un personaje masculino joven visita al dueño de una casa para hablar de unos negocios. Los cuatro planos que vemos aquí son fotogramas que pertenecen a una sola toma de cámara. Sin cortes.

1

Una vez que hemos compuesto los personajes en el encuadre, la cámara se alejará lentamente para que su posición en el encuadre apenas varíe, creando el escenario perfecto para que digan sus líneas. Estas líneas expresarán cambios sutiles de humor a lo largo de una conversación que irá ganando intensidad.

CUADRO 1 La cámara no sólo encuadra a los dos personajes, sino también la animada calle del fondo. La gente va a sus quehaceres y la mañana es agradable y soleada. Todo parece estar bien.

MARCO 2 Aún en el exterior, la luz del sol realza la belleza del jardín del patio delantero de la casa. Sin embargo, ya nos hemos alejado del ruido de la calle para entrar en un entorno más privado. Con menos distracciones alrededor, la conversación ahora también parece menos informal.

2

CUADRO 3 Parece (literalmente) como si alguien hubiera dicho algo que creó un nuevo nivel de tensión en la situación, algo inesperado quizás, que cambió la relación entre los personajes en ese preciso momento. En este punto, entramos en un nuevo momento de la historia. Las emociones han cambiado y también lo hicieron las imágenes que respaldan el desarrollo de la historia. Dado el hecho de que la habitación en la que estamos entrando ahora es mucho más oscura que el exterior del que venimos, parece obvio que las cosas se están volviendo un poco más dramáticas ahora.

3

CUADRO 4 El entorno está cambiando nuevamente y ahora estamos en una sala que percibimos tan sutil como compleja, al igual que lo será la siguiente parte de la conversación del personaje. En este punto podríamos enfatizar o restar importancia al contraste entre luz y sombra según nuestras necesidades. También podríamos iluminar los rostros de los personajes de manera que nos ofrecieran una lectura clara de sus expresiones y emociones o simplemente mostrarlos como siluetas oscuras a contraluz contra una ventana. Como siempre, las posibilidades son amplias y complejas. Están ahí para ayudarnos a enfatizar cada momento y cada momento de la historia, dentro del sentido de continuidad y sutileza de una escena que, a pesar de estar filmada en diferentes partes de una ubicación, se realiza dentro de un solo movimiento de cámara.

4

Mover la cámara de determinadas maneras puede ayudarnos a revelar información que no estaba en la composición original y, por lo tanto, a cambiar por completo el estado de ánimo, la intensidad y el significado de la toma. Veamos en el siguiente caso cómo lo logramos girando la cámara alrededor de nuestro personaje central. Esta escena tiene lugar a bordo de un barco que acaba de llegar a Nueva York procedente de Europa en 1910.

1

CUADRO 1 Nuestra atención se centra en el rostro de una mujer cansada que sostiene a su bebé con fuerza. es parte de un grupo grande de personas que han compartido el intenso viaje con ella, pero en este punto excluiremos la mayoría de estos otros rostros del plano para centrarnos en su historia. Es su viaje lo que estamos siguiendo y queremos expresarlo de forma clara e intensa. En este primer fotograma, ella está mirando hacia arriba y hacia la derecha de la pantalla, y no vamos a cruzar esta línea de conexión entre ella y lo que sea que esté mirando (ver gráfico en la página siguiente y explicación completa en la página 089).

2

CUADRO 2 Seguimos descendiendo hacia ella y giramos alrededor del lado derecho de su rostro. Nuevamente, su figura siempre estará orientada hacia el lado izquierdo del cuadro y estará mirando hacia la derecha de la pantalla. Los otros personajes que mostramos momentáneamente estarán en un área más oscura y mirarán hacia adelante o hacia afuera de la cámara, pero no hacia ella, ya que eso podría distraer a la audiencia de nuestro personaje principal.

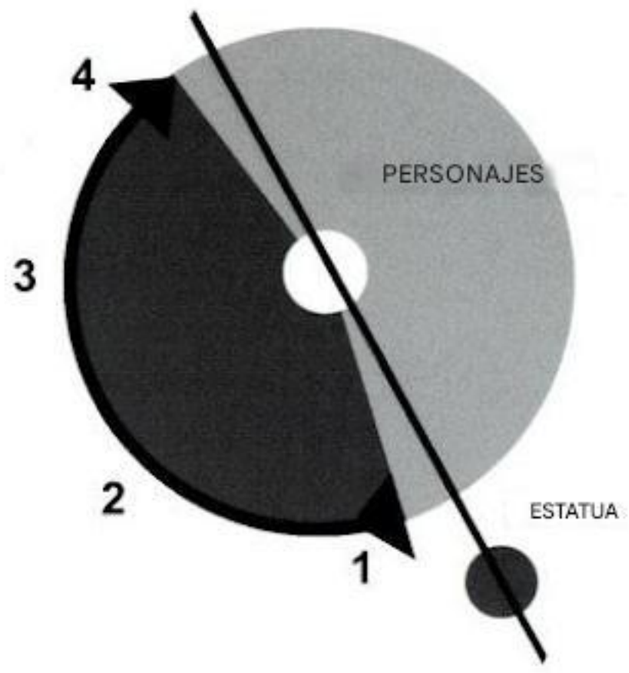
3

CUADRO 3 Ahora estamos más abajo que el nivel de sus ojos y, a medida que seguimos girando la cámara, comienzan a aparecer nubes e iluminación interesantes dentro del cuadro (ya sea en animación o acción en vivo, acentos como este se pueden diseñar e incorporar fácilmente a la película) convirtiéndose en parte de una transición emocional diseñada.

4

CUADRO 4 Finalmente, se establece la conexión entre nuestro personaje y el objeto de su mirada cuando aparece la Estatua de la Libertad. La transición de un plano descendente de sus rostros en el Cuadro 1 (ver también la página 040) a un plano ascendente solemne y revelador (página 041) nos brinda un crescendo visual que agrega un nuevo significado al momento de la historia y proporciona un punto de inflexión a la narrativa.

El diagrama de la derecha muestra un esquema del movimiento de la cámara. El movimiento va desde el plano descendente hasta el plano ascendente, sin cruzar nunca la línea y, por lo tanto, siempre manteniendo la pantalla del personaje a la izquierda y la pantalla de la estatua a la derecha.



Otro caso común es una toma en la que la cámara está fija en la misma posición mientras se desarrollan diferentes acciones, una tras otra, sobre el mismo fondo.

Es fundamental en este caso hacer una buena preparación, teniendo en cuenta todas las poses de los personajes clave que vamos a necesitar para narrar la escena, y asegurarnos, antes de establecer el encuadre y la perspectiva finales, que cualquier personaje o combinación de personajes que podamos tener dentro del encuadre, en cualquier momento, constituirá una composición clara y bien ordenada.

En este caso de "discusión en el restaurante", la elección ha sido poner la cámara cerca de la altura de los ojos de la camarera, consiguiendo además un buen encuadre del trio incluso cuando ella no aparece en el plano, por las siguientes razones:

- En cuanto al trío, vemos que es el elemento más estable de esta composición (de hecho, es el que causa todo el "drama" de la escena). Los otros dos personajes, en un momento u otro, se mueven hacia arriba y hacia abajo, hacia adelante y hacia atrás, o incluso no aparecen en el encuadre. Por lo tanto, es imprescindible que la escena evolucione visualmente alrededor del trio. Por este motivo, todas las lineas que convergen hacia el punto de fuga apuntan hacia ellos mientras que, al menos al principio de la escena, el foco de atención también está sobre ellos.

- En cuanto a la camarera, al hacer que el nivel de sus ojos coincida con la linea del horizonte, nos aseguramos de que, sin importar dónde se pare dentro del lugar, a menos que decida pararse en una silla o saltar arriba y abajo, sus ojos siempre permanecerán dentro del marco, lo que nos permite seguir su actuación en cualquier momento.

- Como la clienta de la parte inferior izquierda del encuadre está tan cerca de la cámara, sería fácil que al principio recibiera mucha atención innecesaria, por lo que la hemos ocultado para que no tengamos que prestar atención a dos focos fijos diferentes al mismo tiempo (el "trío" y ella misma). Para ello, simplemente giramos su cabeza hacia la izquierda y la alejamos de la acción. No vemos ni los rasgos de su rostro ni su expresión potencialmente cambiante para que no interfiera con nada de lo que está sucediendo. Además, en cuanto a la iluminación, la hemos ubicado literalmente fuera del foco de luz.

Otros elementos compositivos tomados en cuenta incluyen:

- La bolsa de la compra en el asiento del primer plano, para romper la gran superficie vacía del respaldo del banco del restaurante, que de otra manera sería una superficie plana y sin sentido de cara al público.

- Colocar el lateral del asiento delantero descentrado en el marco. Dividir la imagen en mitades simétricas aquí arruinaría la composición.

- Encuadrar el extremo derecho de la toma de manera que podamos ver lo suficiente para apreciar que hay más espacio de restaurante en ese lado, dando una mejor idea de la ubicación, pero sin mostrar tanto que se vuelva una distracción al desviar la vista de los límites de lo que es importante para el momento de la historia.

- Al ser una toma nocturna, podemos concentrar fácilmente toda la luz en el interior del lugar. Si el caso fuera una toma diurna, podríamos bajar las persianas, tener un día nublado y bastante oscuro en el exterior o simplemente elegir un paisaje exterior poco interesante como fondo.

- Como vemos en la página siguiente, manipulamos ligeramente la iluminación, favoreciendo un conjunto de personajes sobre otro, según lo que se necesite en cada momento. Este recurso debe usarse con la suficiente sutileza para que no distraiga la acción.

Tres "guerreros de la carretera" se relajan y pasan un buen rato en el restaurante mientras utilizan un lenguaje "inapropiado".

La camarera entra para tomarles el pedido.

De regreso a la cocina, se detiene y toma también el pedido de la mujer del primer plano. Se conectan.

Al regresar a la cocina, la camarera tiene que escuchar un comentario desagradable de uno de los personajes del fondo.

El cliente en primer plano está harto de ellos y decide tomar el asunto en sus propias manos.

Vea los diagramas y explicaciones de la página siguiente sobre cómo tratar un plano de tierra tan cerca del nivel de la cámara.

Esta vez necesitamos representar un sentimiento desagradablemente abrumador, la tensión que implica un encuentro de personajes sombríos en medio de un desierto.

En este caso, decidimos fijar la cámara en una posición muy baja para que los acontecimientos nos resultaran siempre abrumadores. A menos que necesitemos cambiar drásticamente la percepción de las cosas en algún punto de la secuencia, mantendríamos la cámara más abajo que los ojos del personaje para mantener la coherencia con la atmósfera establecida al principio.

Desde el fotograma uno al tres, vemos una progresión que hace que nuestra reacción sea cada vez más tensa al mismo ritmo que se acerca el coche a lo lejos.

1- Desde un ángulo bajo, el gran escenario desértico está dominado por un gran cielo. De repente, esta aparente paz se ve ligeramente perturbada por la entrada de un vehículo en la escena.

2 A medida que el automóvil se acerca, dos personajes entran en escena y toman posiciones en el encuadre que, en términos de distancia y, por lo tanto, de diferencia de tamaño, aumentarán el dramatismo.

3- Ahora el coche, antaño distante, se ha detenido en una posición tenue junto a los dos hombres de pie, desencadenándonos la percepción de que su conductor está rodeado y por tanto en una posición de inferioridad.

Al dibujar planos de suelo con la cámara muy baja, asegúrate siempre de ser lo más preciso posible con la representación del plano del suelo, su punto de contacto con los pies, la base de las personas y objetos que aparecen en la escena y la proporción de los espacios que quedan entre ellos. Estos deben representar los huecos y espacios que realmente existen. Dado que nuestro espacio para "maniobrar" en el suelo es extremadamente limitado, especialmente en comparación con el disponible en la parte superior de las figuras, si no somos precisos, podemos acabar con situaciones en las que la parte superior de los personajes y los espacios entre ellos (A) nos indiquen que están muy separados entre sí, pero la base de los mismos (B), su punto de contacto con el plano del suelo, nos indique que están muy juntos. El resultado es que algunas personas y objetos parecerán gigantescos.

En lo que se refiere a la representación de planos de suelo irregulares (C y D), el uso de diferencias tonales en combinación con pistas de profundidad (líneas que imitan la perspectiva, objetos que suponemos que tienen un volumen o tamaño similar y que aparecen consistentemente más pequeños a medida que el paisaje se aleja de la posición de la cámara, etc.) ayudará a lograr una sensación creíble de profundidad y distancia.

CAPÍTULO 4

COMPONIENDO PARA LA CONTINUIDAD

¿Por qué llegar hasta el clímax?

Contraste

El contraste es básicamente la razón por la que vemos las cosas y, por lo tanto, por la que podemos reaccionar ante ellas, y se aplica tanto al aspecto visual como al narrativo de nuestro oficio. Pero para utilizar primero un ejemplo visual, digamos que si una habitación está completamente a oscuras y ninguna luz incide sobre los objetos que hay en ella, lo único que nos queda es una oscuridad total. En este caso, no podremos distinguir un objeto del siguiente, las formas y los contornos serán simplemente irreconocibles.

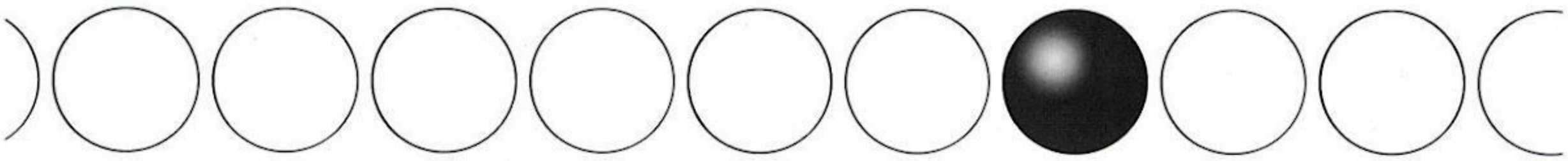
El contraste, o más bien la falta de él, es también el mismo principio por el que funciona el camuflaje militar. Simplemente rompe la silueta del soldado hasta que no queda ningún contorno claro ni contraste entre él y el entorno que lo rodea; perdemos por completo el rastro visual de la persona.

Imaginemos de nuevo una pared pintada de un gris muy claro, tan claro que nos parece blanco, hasta que pintamos una parte de ella de blanco puro. Entonces nos damos cuenta de lo "oscuro" que es el color original, hasta el punto de que no podemos creer que no lo hayamos podido ver antes.

Todos estos son ejemplos de cómo el contraste es decisivo. Tiene el poder y la "misión" de revelar y ocultar, y por lo tanto es una herramienta que utilizaremos para expresar nuestros puntos de vista y afirmaciones artísticas y narrativas a lo largo de una historia.

Obviamente, el mismo principio se aplica a la historia en la que se basa nuestro arte. Mediante el uso del contraste, crearemos la vibración y la expresión necesarias para que una historia sea interesante. Una escena de acción parecerá más intensa en el momento en que la intercalemos entre dos escenas tranquilas, y un buen personaje se volverá grandioso a nuestros ojos cuanto más malvado se vuelva su oponente.

El contraste funciona haciendo que una cosa sea distinguible y diferente de las demás. Para ello, primero estableceremos un ritmo con todos los demás objetos o hechos anteriores y posteriores, de modo que el elemento o acontecimiento "especial" pueda romperlo.



El clímax

También utilizamos el contraste para llevar las cosas a un clímax, dejando lo más salvaje e impactante para el final. Esto es lo que hará que el público se quede con nuestra historia. Como criaturas curiosas, tenemos la tendencia a explorar cosas y situaciones mientras buscamos respuestas a las muchas preguntas, grandes o pequeñas, que nos planteamos todos los días. Por lo tanto, en el momento en que tenemos todas las respuestas o soluciones a un problema, en el momento en que sabemos o asumimos que no tenemos nada más que aprender de una determinada situación, tendemos a olvidarnos de ella y a buscar el siguiente desafío.

Por eso, en general, queremos que las historias nos lleven a un clímax, a ese punto en el que sabemos que estamos muy cerca de la respuesta. Una vez resuelta la situación, la tensión de tener que encontrar una respuesta desaparece, el problema se resuelve por completo y finalmente centramos nuestra atención en otra cosa.

Veamos ahora ejemplos de cómo aumentar visualmente la intensidad a lo largo de una escena o una secuencia.

AUMENTANDO LA VELOCIDAD (1): entrenar en plano desde un lado

Se trata de imágenes totalmente renderizadas en las que podemos apreciar el detalle, las sutilezas de la iluminación, la actuación de los personajes, etc.

1

2

3

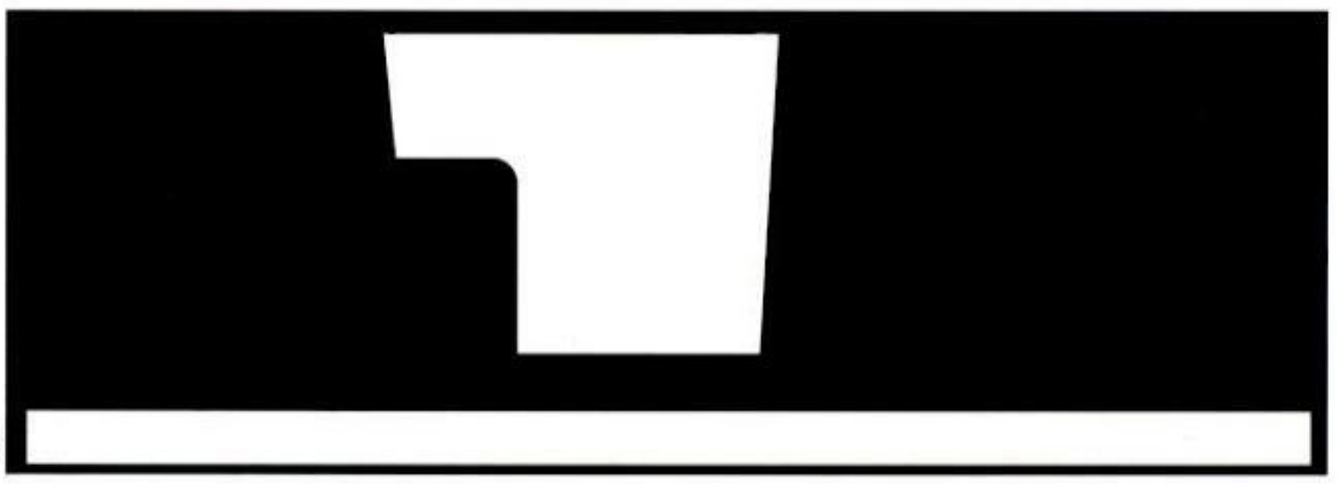
Pero en el momento en que nos olvidamos de los detalles, las acciones específicas y el estilo de dibujo, solo veremos los hechos desnudos: lo que percibiríamos si entráramos al cine o abriéramos la novela gráfica justo en este punto, de repente, antes de que nos diéramos cuenta de lo que estaba sucediendo en la escena, lo que estaban haciendo los personajes, cómo se veía el paisaje o incluso en qué periodo de tiempo se desarrollaba la acción.

¿Cómo sería entonces ese primer impacto y qué nos estaría diciendo?

1 Se trata de una simple línea plana. De esta forma básica sin incidentes no puede surgir nada demasiado extremo o dramático, por lo que la impresión sería de paz y relajación.

1

2- Las cosas se ponen más interesantes aquí, las formas son más desiguales, aunque todavia no podemos decir que sean demasiado locas o dinámicas.


2

3 También tenemos ligeras diagonales, que son más expresivas, pero lo que le da a la imagen el toque extra es la proximidad del rostro del personaje, que nos permite seguir sus rasgos y actuar con mucha más intensidad, aumentando nuestro nivel de participación en la acción. Para aumentar aún más el efecto, también podríamos introducir el movimiento de postes eléctricos u otros elementos rítmicos que pasan detrás del personaje al otro lado del tren.

3

Básicamente, al permanecer con la cámara en el mismo lugar todo el tiempo, logramos aumentar la tensión en la escena acercándonos al sujeto y creando progresivamente formas abstractas más interesantes.

Además, al basar nuestro trabajo en formas tan simples, logramos producir imágenes que, por complejas que sean en cuanto a actuación, detalle, cantidad de elementos que aparecen en ellas, etc., seguirán siendo de lectura rápida y clara para el espectador (pág. 034). A la hora de intentar seguir una historia y pasar con fluidez de un fotograma a otro, esto es esencial.

Pasemos ahora al siguiente caso.

AVANZANDO (2): entrenar en perspectiva

Tomemos el mismo ejemplo de un tren en viaje, pero ahora desde un punto de vista diferente y utilizando elementos diferentes.

1

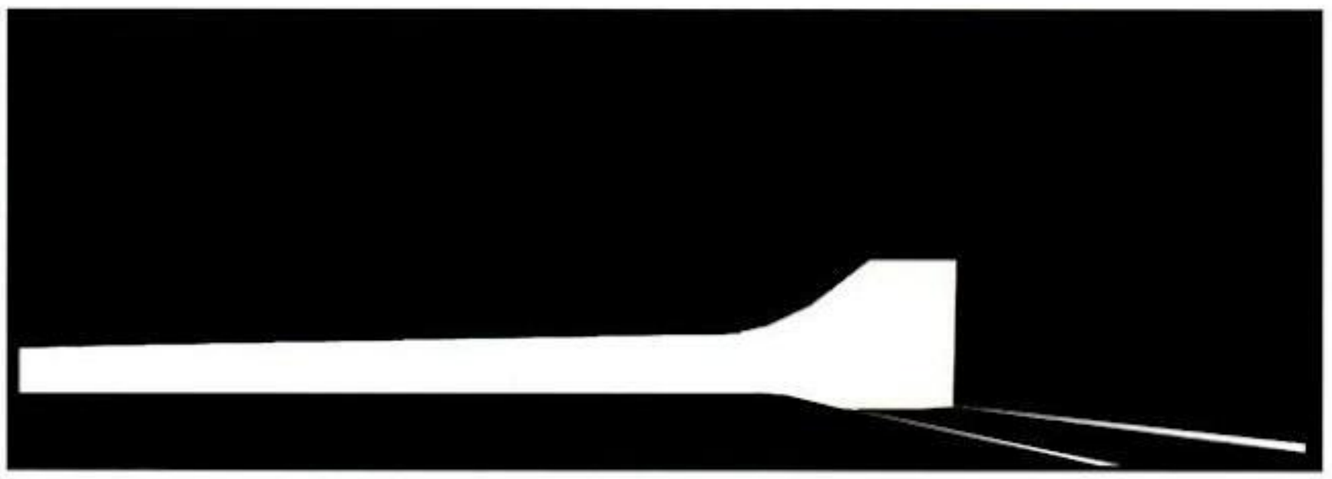
2

3

En este caso, ya estamos partiendo de un enfoque más dinámico al enfatizar un sentido más profundo del espacio a través del uso de la perspectiva, lo que significa que el tren ahora "viene hacia nosotros".

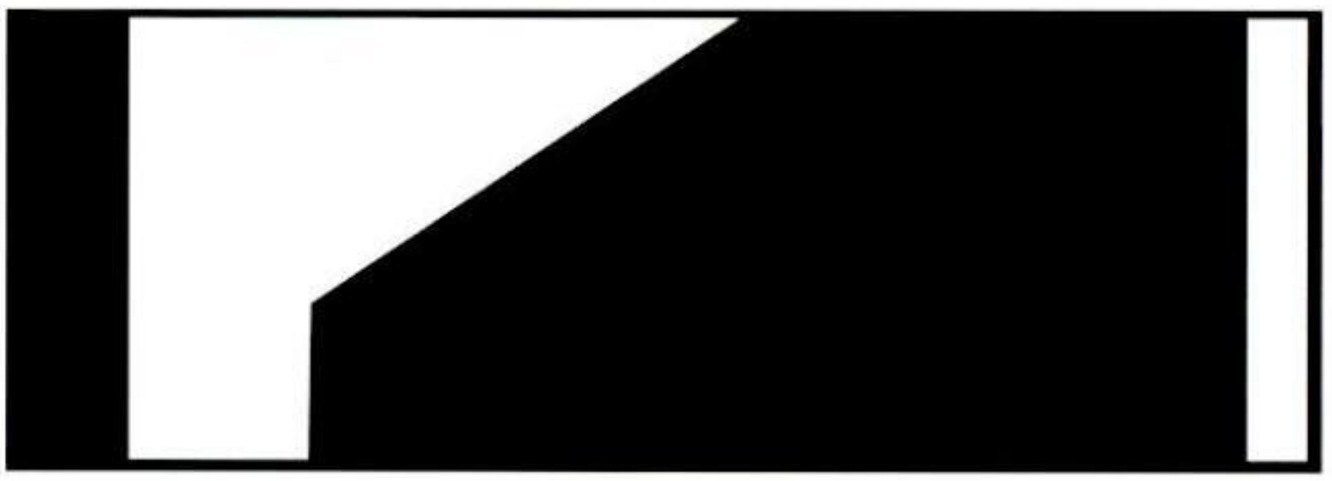
Pero, de nuevo, incluso este enfoque puede tener muchas variaciones.

1- En este primer fotograma se ve un tren que se mueve casi siempre paralelo al objetivo de la cámara, casi como en el fotograma 1 anterior de la página 076. La primera diferencia, sin embargo, es que aquí el vagón motor ya se dirige hacia la cámara. Además, el fondo, en lugar de un cielo azul sencillo y tranquilo, consiste en un bosque oscuro y en pendiente.



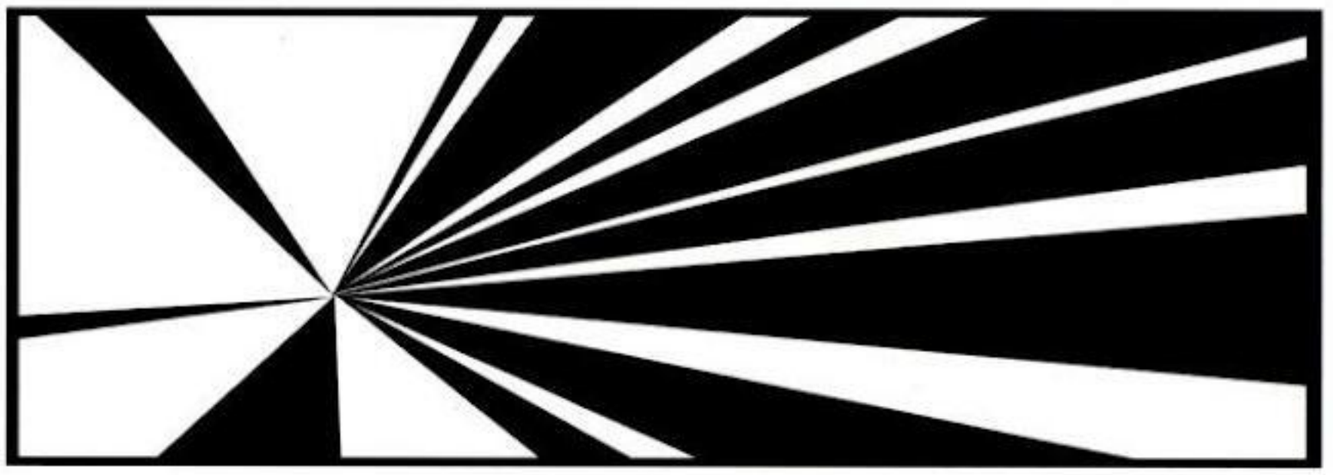
1

2- El segundo fotograma parece aún más "amenazante", ya que está mucho más cerca de nosotros, tan cerca y abrumador que "ni siquiera cabe en el marco". Sin embargo, al utilizar un objetivo de largo alcance (pág. 028), todavía implicamos una sensación de distancia que alivia la tensión de nuestro punto de vista.



2

3- Este último fotograma es el más dramático de los seis, ya que ahora estamos a escasos centímetros del tren que avanza a toda velocidad. El uso de un objetivo gran angular añade un nivel de distorsión a la imagen que aumenta el dramatismo de la misma, haciendo que el contraste de tamaño entre las ruedas más cercanas a la cámara y las que están a escasos metros de ellas parezca enorme. La cámara se ha situado muy baja y con una inclinación, una vista que nos parece poco natural, dado que hace que el plano del suelo parezca inestable y que se ve desde una "elevación" que hace que el tren parezca gigantesco.



3

UTILIZANDO LOS MISMOS ELEMENTOS PODEMOS TRANSMITIR MENSAJES MUY DIFERENTES

"VAQUEROS"

Parte 1: Mantener la cámara en el mismo lugar

Echemos un vistazo a los elementos en la siguiente imagen.

Un vaquero es el elemento dominante en la escena por:

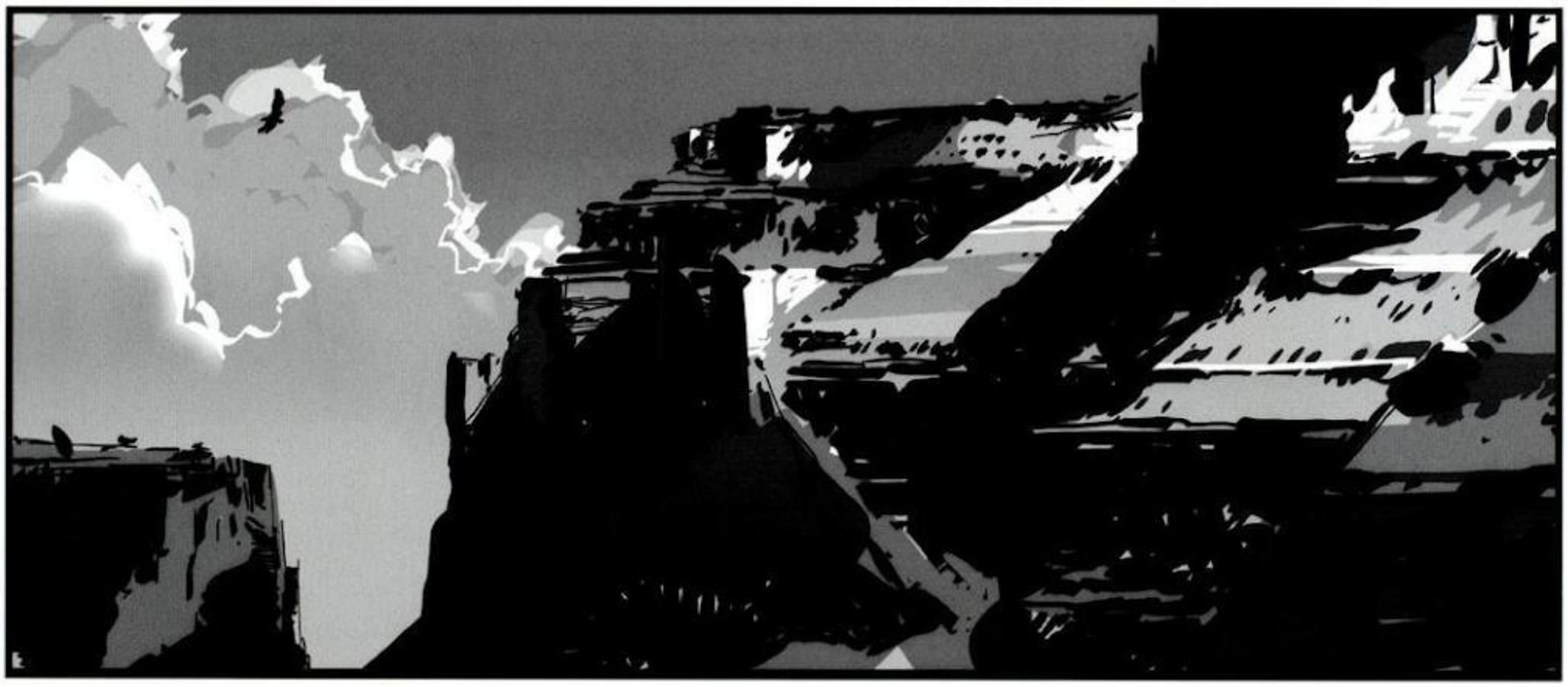
- Estando más elevado en el marco que los otros personajes.
- teniendo su cabeza sobre la línea del horizonte,
- mirando a los demás mientras los demás no lo pueden ver,
- estando armado.

La vegetación seca está en primer plano, enmarcando la escena y ocultando de alguna manera al personaje principal de la vista de los demás.

A lo lejos se ven tres personajes a caballo alejándose de la cámara.

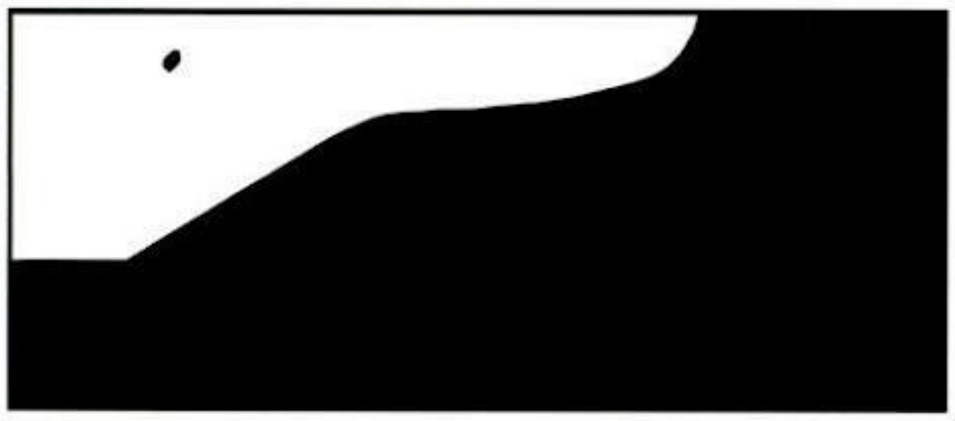
Un paisaje abierto y espectacular del suroeste sirve de telón de fondo para la acción.

Como hicimos antes, veamos las muchas cosas diferentes que podemos contar a una audiencia con estos mismos elementos y desde la misma posición de cámara dependiendo de cómo los encuadremos, en cuáles nos centremos, cuáles dejemos fuera y qué destaquemos.



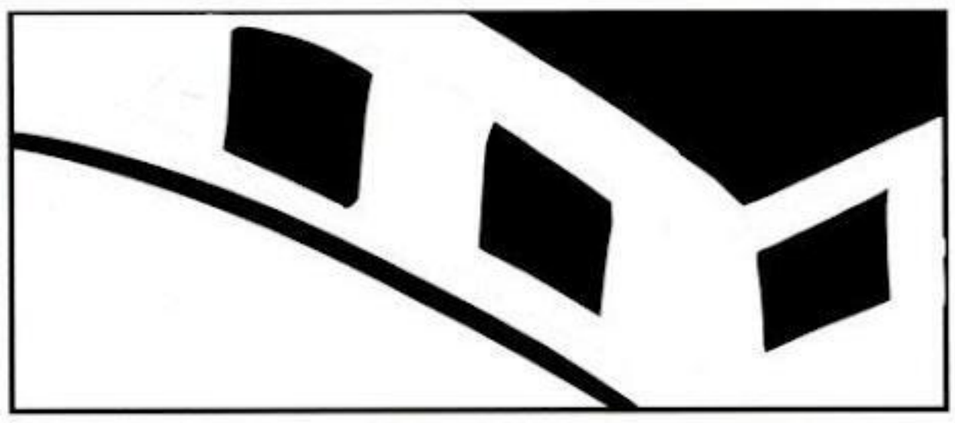
CUADRO 1 Tanto si estamos siguiendo una acción anterior, como si se trata del primer plano de nuestra historia, podemos establecer la atmósfera y el tono adecuados de la secuencia a través del paisaje en el que se desarrollará la acción. En ocasiones podemos optar por establecer deliberadamente un tono "engañoso" que de repente

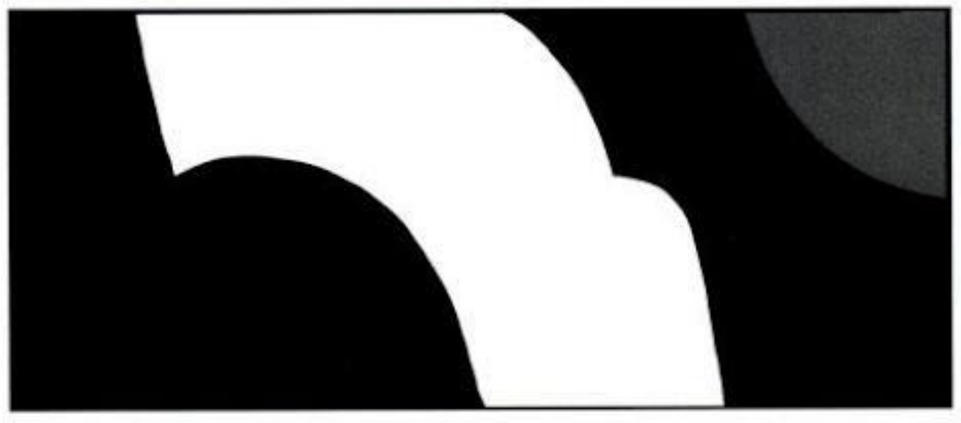
Hay que cambiar para llegar al siguiente punto de la historia, que es completamente diferente en cuanto a su estado de ánimo. En este caso, jugaríamos con el efecto de "calma que precede a la tormenta", para que el cambio se sienta más dramático (ver "uso del contraste" en la página 075).



CUADRO 2 El primer plano de la expresión del personaje principal nos dice lo que piensa, lo que siente, preparándonos para lo que está por venir.

CUADRO 3 Una vista más cercana de los tres jinetes desprevenidos en la distancia. El tamaño relativamente pequeño de cada uno de ellos en comparación con el marco, y el tamaño imponente del vaquero que observa (en la escena anterior) en el marco, hacen que estos tres personajes parezcan más débiles, casi como blancos fáciles a punto de ser atacados en cualquier momento.





CUADRO 4 El detalle del arma del personaje que observa nos dice en una sola imagen cuáles son sus verdaderos pensamientos e intenciones.

Todos ellos son mensajes diferentes recogidos de la misma escena y vistos desde el mismo lugar exacto.

"VAQUEROS"

Parte 2: Cambiar la posición de la cámara con un propósito

Hablábamos de la calma que precede a la tormenta. ¿Qué tal si lo expresamos visualmente en lugar de con palabras?

Digamos que queremos intensificar la acción en la escena, el personaje simplemente decide que es hora de tomar el arma y apuntar a los tres jinetes.

MARCO 5 Si hacemos eso manteniendo la cámara está exactamente en el mismo punto, no habrá un gran contraste, por lo que el aumento en la intensidad de la escena será bastante bajo.

CUADRO 6 Pero si lo hacemos en movimiento Si acercamos la cámara a la línea imaginaria entre el vaquero en primer plano y sus tres objetivos (pág. 089), estaremos más cerca del punto de vista del tirador. Por lo tanto, ahora nos encontramos en un nuevo lugar visual y emocional.

De repente, el ambiente se volvió inquietante. Pero al menos mantuvimos la cámara detrás del personaje, tal como estaba posicionada desde el comienzo de la secuencia. Por eso, solo cambiamos la intensidad hasta el nivel medio.

CUADRO 7 Vamos a presentar otro más Ahora podemos cambiar el elemento colocando la cámara delante del personaje, o mejor dicho, delante del arma. Esta vez empezamos a sentirnos como si estuviéramos en el lugar de los tres jinetes, un lugar poco recomendable. Si le agregamos un buen lente gran angular, haremos que la toma sea aún más inquietante.

UTILIZANDO LOS MISMOS ELEMENTOS PODEMOS TRANSMITIR MENSAJES MUY DIFERENTES (TRANSICIONES)

"LOS MOTOCICLETAS"

Parte 1: "La casa misteriosa"

Tomemos los siguientes elementos:

- una pareja que acaba de bajarse de una motocicleta
- la bicicleta misma
- Un camino que conduce a una casa en una colina.
- La casa, destacando una única ventana en el ático.

Ahora, compongamos estos mismos elementos de manera diferente, principalmente simplemente reubicando nuestra cámara y obteniendo así una nueva perspectiva o punto de vista de la acción. (Aunque el objetivo de este ejemplo es mostrar cómo las diferentes posiciones de la cámara sobre los mismos elementos dicen cosas diferentes, también veremos que los fotogramas 2 a 7 crean una continuidad de secuencia dentro de una historia).

FOTO 1 En este primer plano vemos cómo acaban de llegar a su destino y aparcan su moto. La cámara está detrás de ellos por lo que sólo podemos captar su lenguaje corporal desde atrás y a distancia, permitiéndonos centrarnos esencialmente en el desarrollo general de la acción.

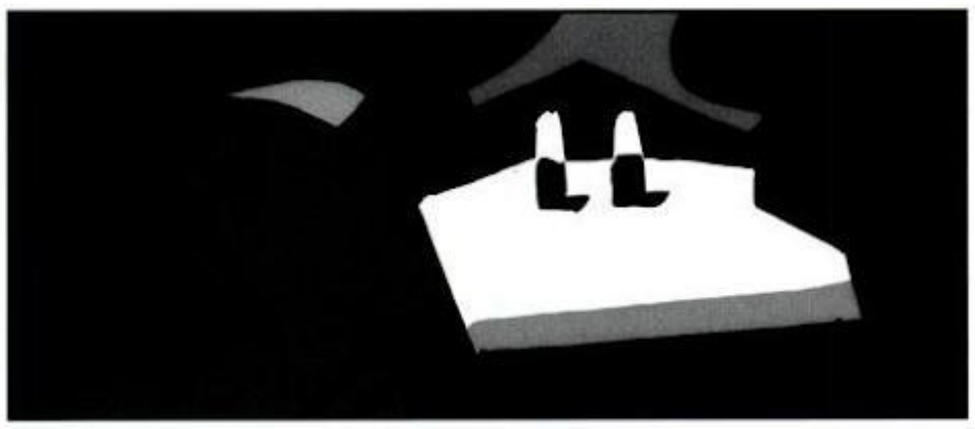
La dinámica general del plano es la de una diagonal, la creada por los dos puntos focales principales de un lado, los personajes y su bicicleta, y del otro, la casa en la colina, línea diagonal claramente enfatizada por el muro al costado del camino. Esta diagonal le da a la imagen una sensación de inestabilidad, transmitiendo el mensaje de que no todo es tan tranquilo y tranquilo como nos gustaría que fuera.

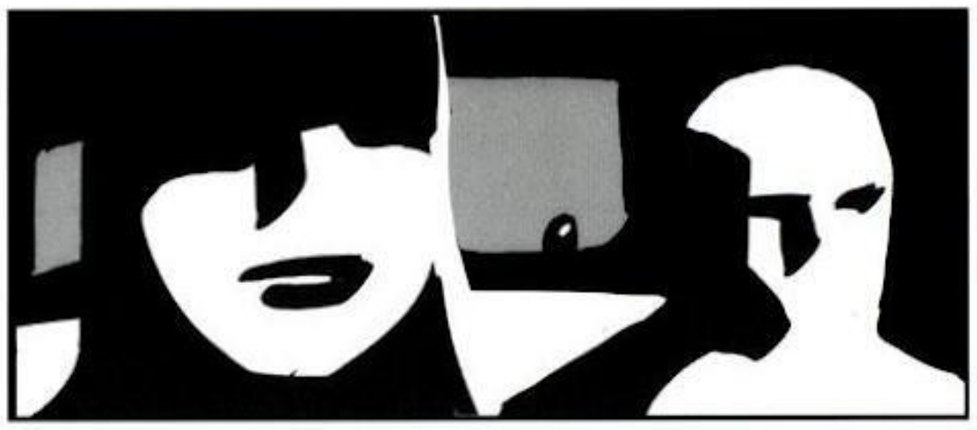
La dirección del sol, nuestra fuente de luz en este caso, está retroiluminando los elementos que, especialmente en el caso de la casa, ayudan a resaltar una atmósfera de misterio e incomodidad.

La sombra proyectada en el suelo (parte inferior de la imagen), procedente de los árboles del primer plano a la izquierda, impide que nuestra mirada se desvíe de la escena y de la acción hacia lo que, de otro modo, sería un fondo abierto del encuadre.

CUADRO 2 Si en el cuadro anterior los personajes todavía mantenían una "distancia segura" con respecto a la casa, ahora han sido envueltos visualmente, enmarcados y rodeados por ella, de modo que ahora es el edificio el que tiene el poder, no ellos. La elección de utilizar una distancia más amplia

El objetivo aumenta la distorsión de la imagen y el dramatismo de la misma. Además, al bajar la cámara, nuestra percepción del momento es como si nos hubiésemos visto disminuidos o abrumados por todos los elementos del encuadre.





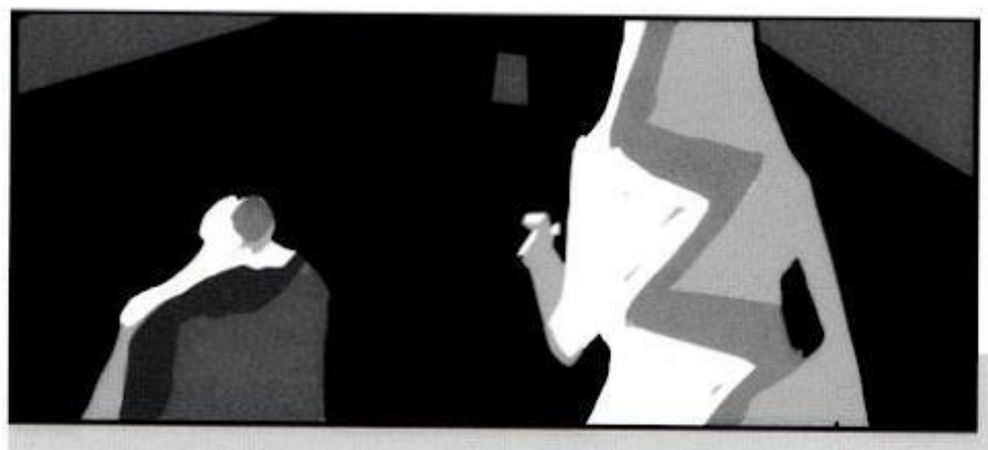
CUADRO 3 Ahora estamos completamente con los personajes, su actuación, sus reacciones y la aparente naturaleza tranquila de su conversación que precede a la potencial tormenta que se avecina.

A medida que se acercan a la casa, la bicicleta sigue en segundo plano, sirviendo como ancla geográfica o punto de referencia.

CUADRO 4 Las cosas alcanzan la máxima intensidad a medida que aumenta la distancia.

La distancia entre los personajes y el edificio es mínima. En este punto, parece que la situación ha llegado a un punto sin retorno. La casa resulta ahora más abrumadora que nunca, ya que "es tan grande que ni siquiera cabe en el encuadre". Al mismo tiempo, la cámara está en el suelo mirando hacia arriba, lo que enfatiza la naturaleza imponente de la imagen.

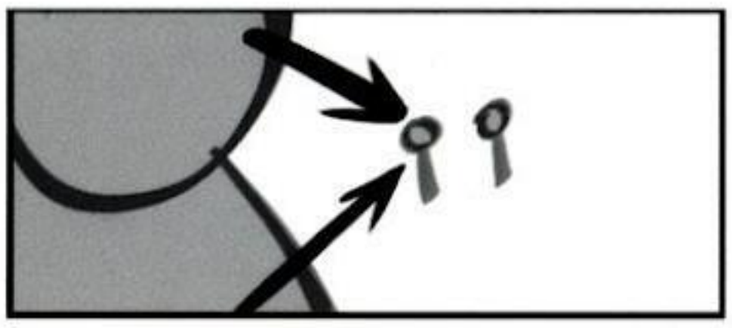
De repente, los personajes miran hacia la ventana y nosotros, los espectadores, también lo hacemos. La ventana parece estar iluminada, y puede ser por una luz dentro del ático o por algún reflejo de luz en el cristal desde el exterior. Sea lo que sea, todos los elementos apuntan hacia ella y necesitaremos eso...



...ya que ahora nos estamos preparando para una TRANSICIÓN.

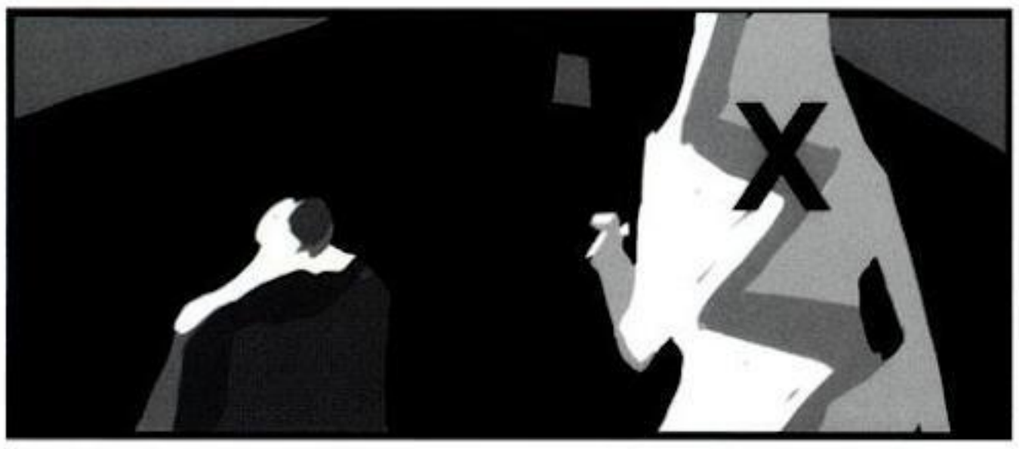
CUADRO 5 Pasando de un lado a otro de la ventana en dos tomas consecutivas y manteniendo al menos algunos de los mismos personajes en la escena, entendemos la conexión entre las dos configuraciones sin perdernos en la geografía de la ubicación completa. Aquí también estamos revelando nuevas

La información se transmite de forma que el espectador es consciente del peligro potencial al que se exponen los dos motociclistas, un peligro que desconocen por completo. De esta forma, la atmósfera se vuelve inmediatamente más intensa.



Además, la línea que va desde los ojos del mafioso en el ático hacia los ojos de la pareja que está afuera (imagen en miniatura a la izquierda) claramente va hacia abajo, lo que establece un dominio y control visual del hombre sobre la pareja. La pistola que sostiene cerca de su pecho también apunta en su dirección, lo que agrega presión visual sobre ellos.

4



Nótese que al poner las tomas 4 y 5 juntas en continuidad, y para evitar confundir a alguno de los personajes con otro durante el corte como sucedería si ocuparan el mismo espacio en el mismo lado de la pantalla, nos aseguramos de que el peso principal de la escena cambie entonces de derecha a izquierda (páginas 025 "La Línea", 057, 089, 114).

5

Así como siempre componemos todos los elementos dentro de cada fotograma fijo con un flujo general o sensación de tensión (ver todas las miniaturas anteriores en el libro), debido a que trabajamos con arte secuencial, aplicaremos el mismo principio a la pantalla real como elemento común entre todos los fotogramas fijos, es decir, para que cada elemento principal o foco de atención en una toma se coordine con el siguiente de manera que, cuando se coloquen juntos en continuidad, todos ofrezcan una sensación de flujo, movimiento y mayor o menor organización y tensión, lo que ayudará a mejorar la narración.

CUADRO 6 El mafioso más cercano a la ventana sigue siendo dominante después del corte, ya que ahora lo vemos en un plano ascendente. El patrón cuadrado de su chaqueta deja en claro con quién se relaciona en la toma anterior, lo que hace que sea una lectura rápida para el público. Los personajes de la escena están iluminados por lo que parece ser luz reflejada desde el suelo exterior o alguna superficie similar a un espejo, llevada a un extremo gráfico y visual, que realza el aspecto inquietante de los sujetos. Debido al hecho de que las tres cabezas crean un triángulo virtual, la escena se vuelve más desigual e interesante en comparación con si estuvieran compuestas en continuidad siguiendo una línea plana (ver ejemplos de trenes en las páginas 076-079).

CUADRO 7 Ahora nos acercamos a quien parece ser el cerebro de la operación, como lo refleja su mirada tranquila y de "control". Es un "corte", lo que significa que mantenemos la cámara apuntando exactamente en la misma dirección y desde la misma posición, mientras que lo único que hacemos es moverla hacia adelante.

De esta manera pasamos muy suavemente de la bicicleta afuera, a buena distancia de la casa, al jefe de una operación dudosa dentro del ático de la casa, haciendo una transición natural y sin crear movimientos distractores que nos alejaran de la narración de la historia.

LA LÍNEA

PERMANECER EN EL MISMO LADO DE "LA LÍNEA"

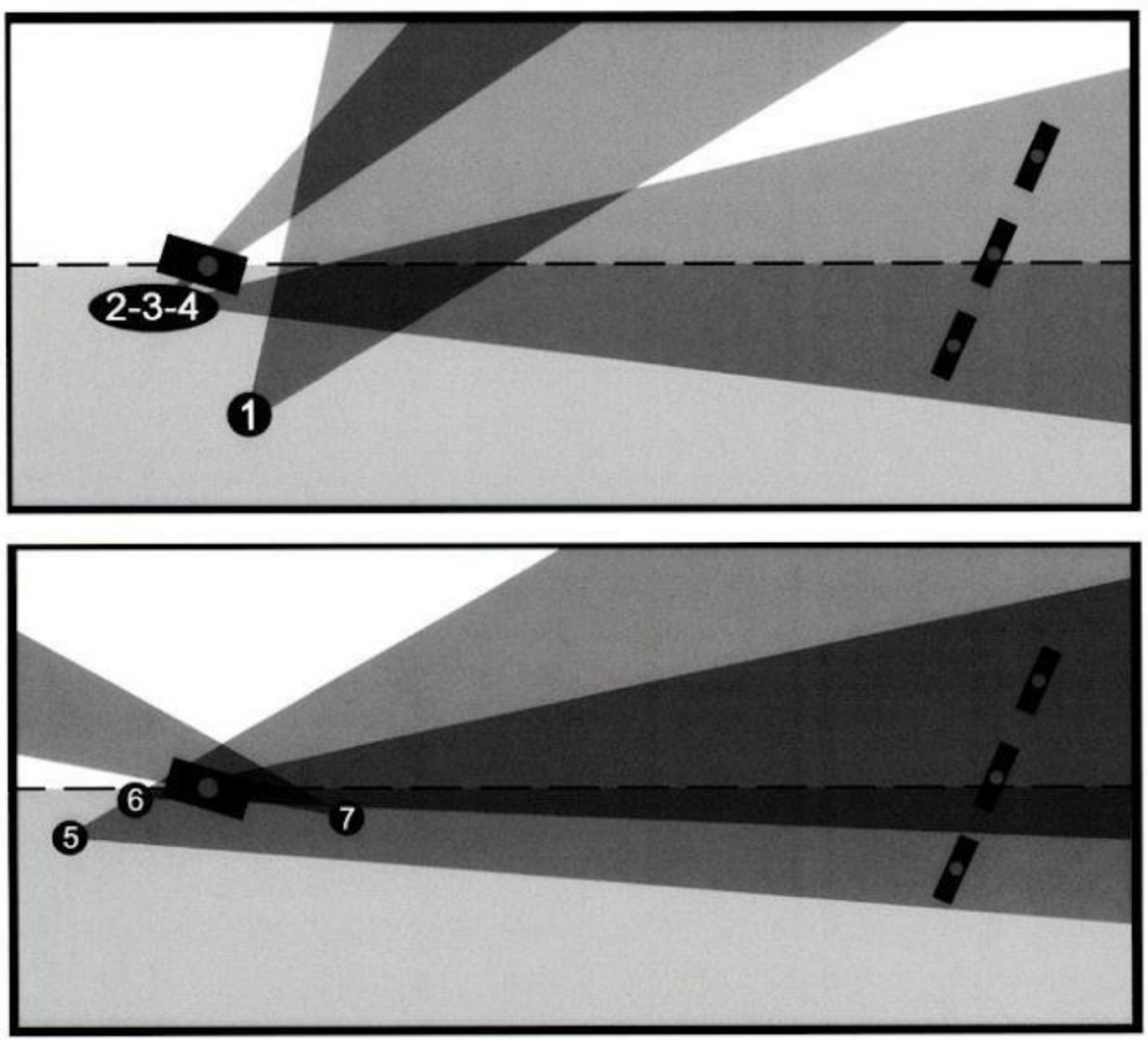
Ya hemos hablado antes de la necesidad de mantener las cosas claras desde un punto de vista geográfico. Nuestro público está aquí para seguir una historia y la montaña rusa de emociones que ofrecemos a través de su narración. No deberían tener que empezar a preocuparse por cosas que puedan interponerse en su camino a la hora de seguir la historia correctamente, como "dónde está qué" en la toma.

Imagina que estás viendo un partido de fútbol por televisión. Conoces bien a los dos equipos, sus jugadores, los colores que visten, el campo que defienden y la portería donde intentan marcar. Todo este conocimiento básico se arruinaría por completo en el momento en que el director intentara filmar el evento desde el lado opuesto del campo simultáneamente. Simplemente no seríamos capaces de seguir quién es quién, quién va a dónde o quién hace qué si tuviéramos que concentrarnos tanto en ello que estaríamos seguros de tener un gran dolor de cabeza al final del programa.

A menos que queramos confundir a la audiencia a propósito, porque el momento lo requiere (por ejemplo, si necesitamos ponernos en el lugar de alguien que acaba de ser secuestrado y llevado a un lugar desconocido para él), necesitamos para asegurarse de que la geografía del lugar en el que nos encontramos y la posición de los personajes dentro de él sean lo suficientemente claras para que cualquier acción que puedan emprender allí, o desde allí, sea fácilmente entendida por la audiencia.

Para ello, tendremos que seguir una regla muy sencilla: permanecer en el "mismo lado de la línea", que conecta y atraviesa los dos elementos principales de la escena mientras presenciamos el desarrollo de la acción. De este modo, tendremos un punto de referencia muy fuerte; el fondo detrás de los personajes siempre será el mismo y todas las acciones estarán ancladas en esa referencia.

Veamos ahora los ejemplos anteriores de "Cowboys" y "The Bikers" desde este punto de vista.



"Los vaqueros"

En estos diagramas se representan y numeran los fotogramas 1 al 7. En ellos podemos observar cómo se establece "la línea" entre los dos elementos principales de la acción de la escena, que son el vaquero con el rifle en primer plano y los tres jinetes en la lejanía.

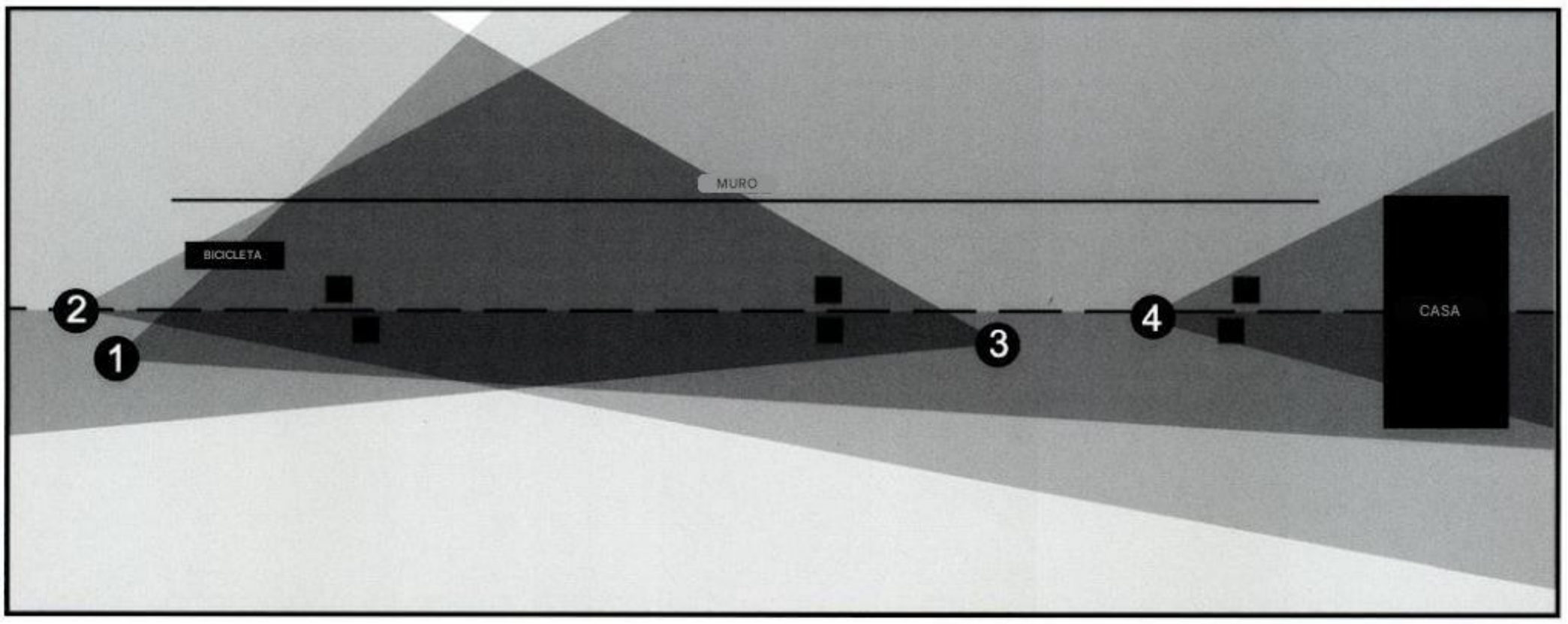
Una vez establecido este elemento básico, podemos ver claramente cómo se ha colocado la cámara según el principio explicado. Observemos también cómo, como resultado, podemos colocar siempre al pistolero favoreciendo de forma consistente la parte izquierda de la pantalla, frente a los tres jinetes y las montañas que tienden a favorecer (aunque sea ligeramente) la parte derecha de la pantalla.

Veamos ahora lo mismo aplicado a la secuencia "Los Moteros".

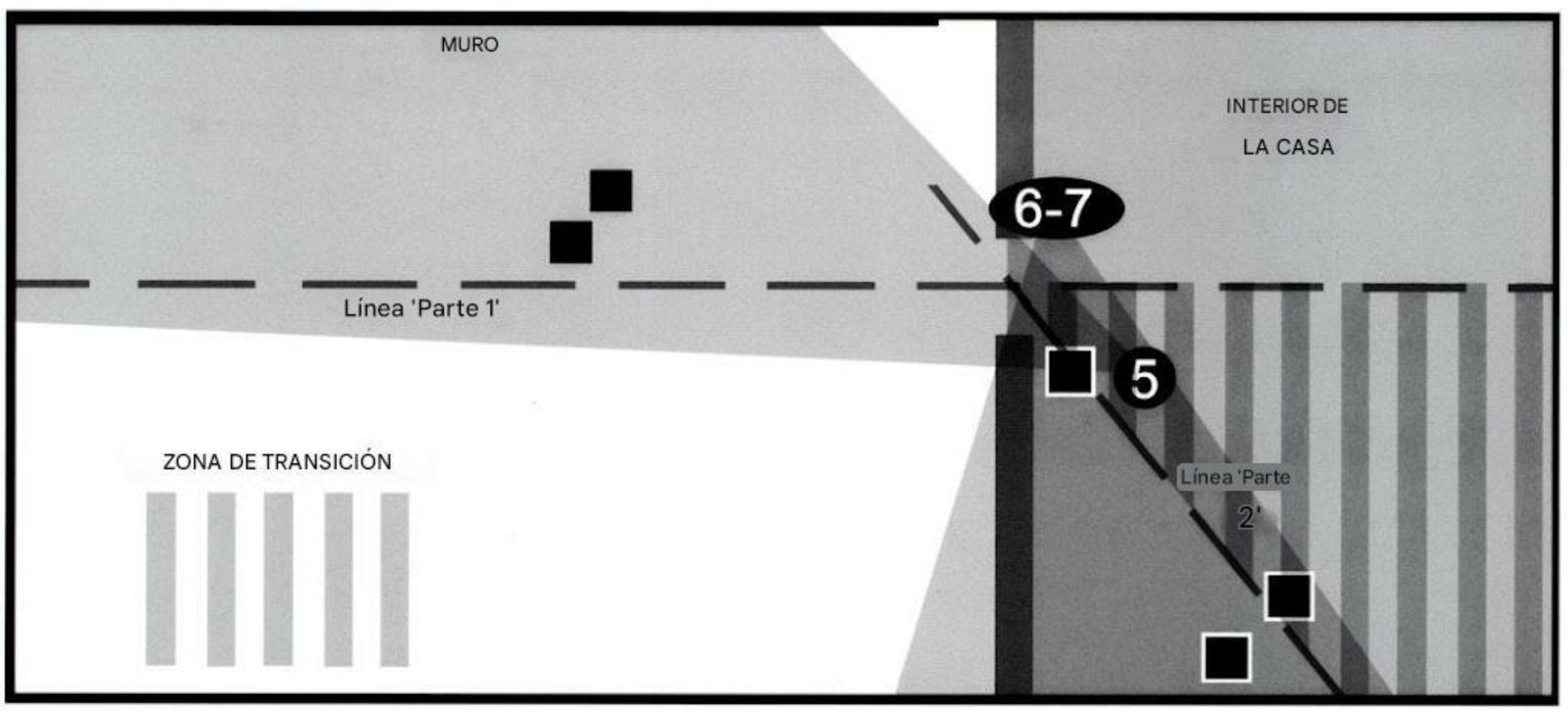
Este caso tiene una particularidad adicional ya que pasamos de una acción a otra (exterior a interior) dentro de la misma secuencia, por lo tanto, jugamos con dos líneas de cámara diferentes, que de todos modos veremos que están conectadas.

PARTE 1 El eje aquí discurre entre los dos motociclistas y la casa. La cámara está en el lado derecho desde el punto de vista del personaje, por lo que la pared a su izquierda ofrece un telón de fondo consistente para la secuencia. En los planos 2 y 4 vamos directamente sobre la línea, una posición neutral que aún ofrece una buena comprensión de los elementos geográficos del lugar.

y no cruza la línea. (Nota: Si alguna vez tuviéramos que cruzar, podríamos hacerlo con un solo movimiento de cámara, que comenzaría y terminaría en los diferentes lados de la línea con un solo movimiento de la cámara, de modo que aún pudiéramos mantener un registro de la situación general.



PARTE 2 Ahora estamos en el ático. Para la primera toma en esta nueva parte de la ubicación, la toma 5, la cámara obviamente todavía está del mismo lado de la línea original, en un área que será nuestra "zona de transición", justo entre la línea de la primera parte de la secuencia y la nueva linea que tendremos como resultado de conectar los dos nuevos elementos principales de la segunda parte de la escena, el "ladrón con la chaqueta estampada en cuadros" y "el "dos mafiosos al final de la habitación."



ME QUEDO Y

PROMETO QUE ESTARÉ CALLA

...

...EXPLORANDO EL LUGAR...

CAPÍTULO 5

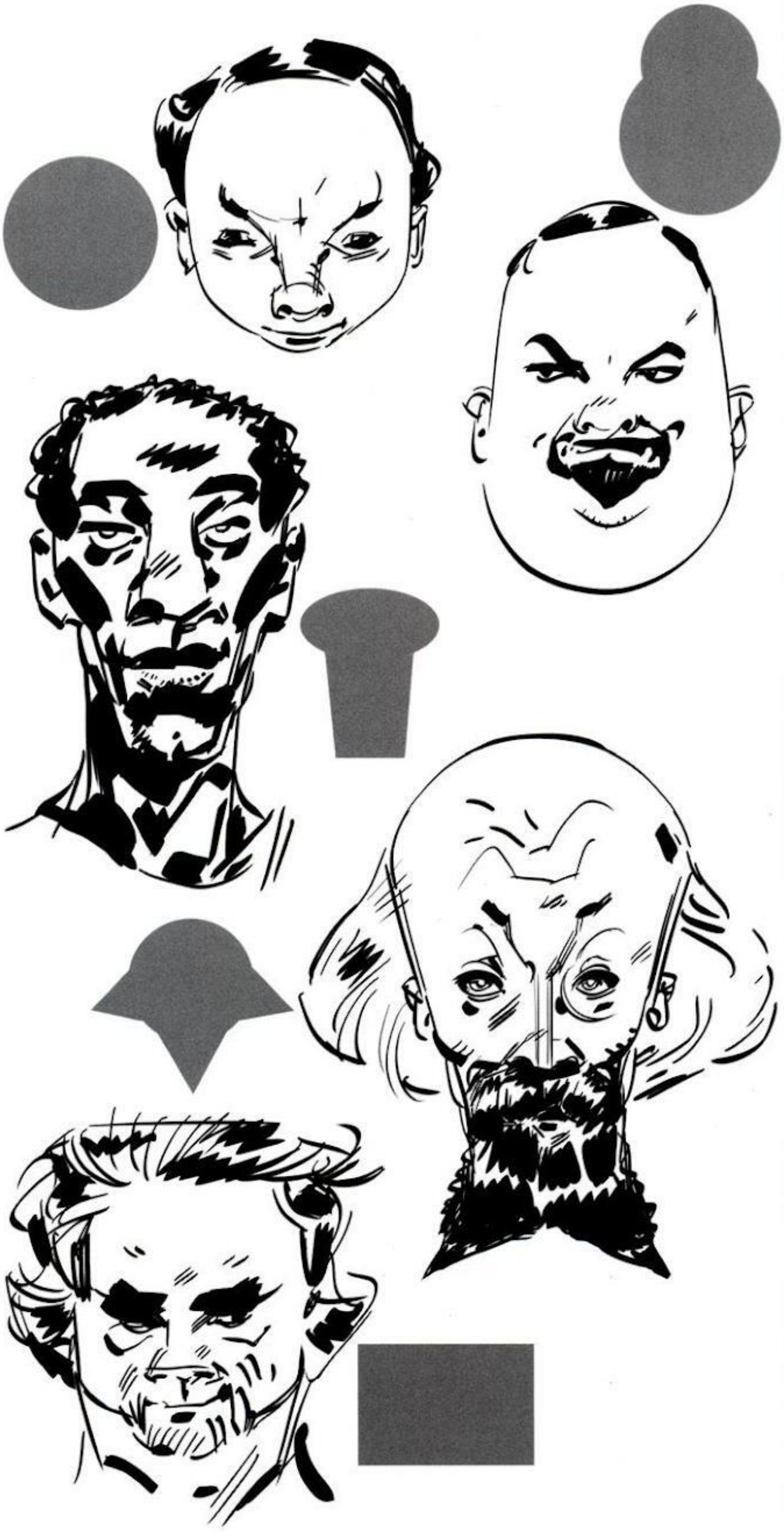
LA NOVELA GRÁFICA

Antes de adentrarse en este nuevo y distintivo campo, sepa que todo lo que se ha dicho hasta ahora en este libro se puede aplicar también a este medio.

Lo que viene a continuación es propio de la "novela gráfica", o al menos de una manera especifica de trabajarla (dejemos siempre una puerta abierta a la exploración o a la mejora de aquello que se da por sentado), pero siempre debemos contar con otros campos como el cine, el teatro, las sombras chinescas y similares que puedan enriquecer nuestro estilo de trabajo.

PARTE 1

LOS PERSONAJES



La verdad es que los personajes de cómics y novelas gráficas no parecen cambiar de peinado, ducharse o incluso de ropa con demasiada frecuencia. Y hay una buena razón para ello.

Hemos mencionado antes que nos movemos en el mundo de la creación de ilusiones, de hacer creer a la gente cosas que no son reales o, para ser más precisos, de crear realidades que sólo existen en nuestro cerebro. ¿Acaso las realidades son algo más que eso?

En el momento en que tratamos con personajes de acción real, son instantáneamente reconocibles entre sí, pero cuando están dibujados en papel, tenemos que proporcionarles esos toques personales adicionales que definitivamente los llevarán al nivel de lo que nos impactará.

Es un poco como el teatro o la ópera. Sus espectadores tienen la inmediatez de tener actores en vivo frente a ellos, aunque normalmente están a cierta distancia, lo que hace que sea difícil captar realmente cada matiz y gesto de su actuación, y es por eso que en estos casos se enfatiza más dicha actuación que la que se desarrolla frente a una cámara de cine. En las películas podemos captar cada pequeño reflejo de luz en el rabillo del ojo y entregárselo al público gracias al asombroso trabajo de los directores de fotografía y su equipo.

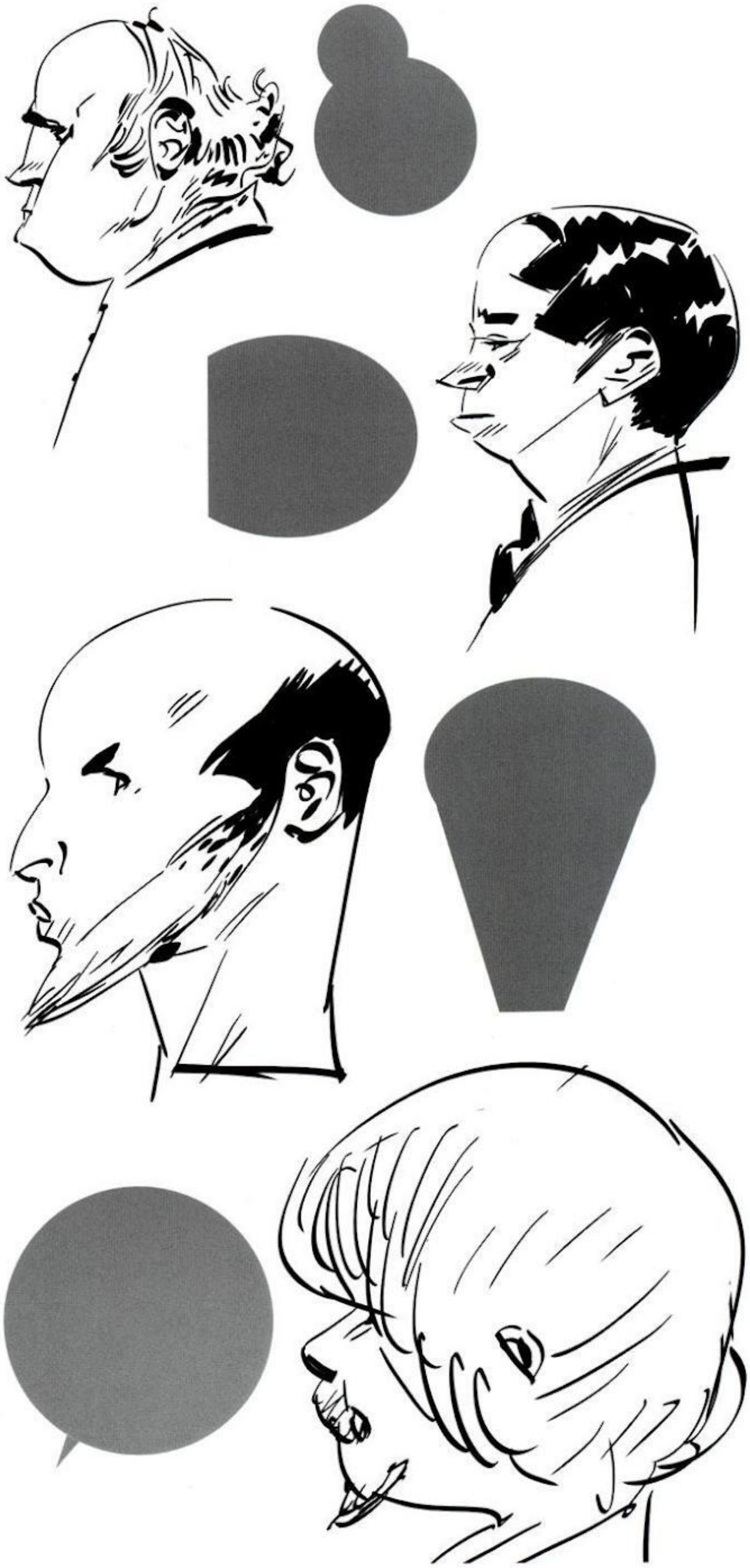
Por lo tanto, cuando se trata de crear personajes para una novela gráfica, tendremos que hacer declaraciones claras en este sentido. De las muchas diferencias que podemos crear entre nuestro elenco, la primera en la que nos centraremos es en la silueta.

Será fundamental que sea reconocible en cualquier circunstancia, incluido cualquier tipo de encuadre e iluminación. De esta manera, podremos saber quién es quién en cada momento, lo que nos permitirá avanzar en la historia sin tener que quedarnos estancados en un encuadre o volver atrás para comprobar esto o aquello.

Esto incluirá tanto el diseño frontal como el de perfil del personaje, así como su vestuario siempre que sea posible. Obviamente, en el momento en que contemos con el color, tendremos una herramienta adicional con la que trabajar para este fin.

En estos ejemplos tenemos una indicación de cómo podemos simplificar las formas hasta un punto que nos facilitará trabajar en este tema.

Después de esto, el siguiente paso será trabajar dentro de esta forma, sumándole personalidad. Aquí podemos jugar con la expresión de los ojos, la posición de los mismos en la cara (más juntos, más separados, entrecerrados, muy abiertos), el estilo y color del pelo, la cantidad del mismo, etc.



Otros elementos a tener en cuenta serán la altura a la que se posicionan todos estos elementos dentro del rostro, la proporción de las distancias entre los ojos y las cejas, entre los espacios que quedan por encima y por debajo de la línea de los ojos, entre la parte inferior de la nariz y los labios, entre los labios y el mentón, qué grosor tienen los labios, qué ancho tienen, si el labio superior es más prominente que el inferior o es al revés.

Además, ¿qué tan redondas o angulares son en general las formas? ¿Son solo una u otra? ¿O son una combinación de ambas? Además, cuanto más simétrica sea la parte frontal de un rostro, más atractivo será de alguna manera, ya que genéticamente nos sentimos atraídos por el equilibrio y la perfección.

Todo esto se puede aplicar a lo que ocurre alrededor de la forma de la cabeza y dentro de su espacio, pero obviamente también contaremos con formas adicionales como el peinado, incluyendo posibles adornos así como su color.

De nuevo, por muy diferentes que sean las formas, siempre nos ocuparemos de que se sientan conectadas con el mismo mundo. Al igual que en el proceso de storyboard al hacer una película, nunca debemos hacer nada que, una vez creado el "mundo" de la historia (y a eso contribuye todo: ritmo, iluminación, encuadre, diseño de personajes, actuación, etc.), nos saque de él por ser completamente ajeno a lo que hemos establecido.

SILUETA GENERAL / EL CUERPO

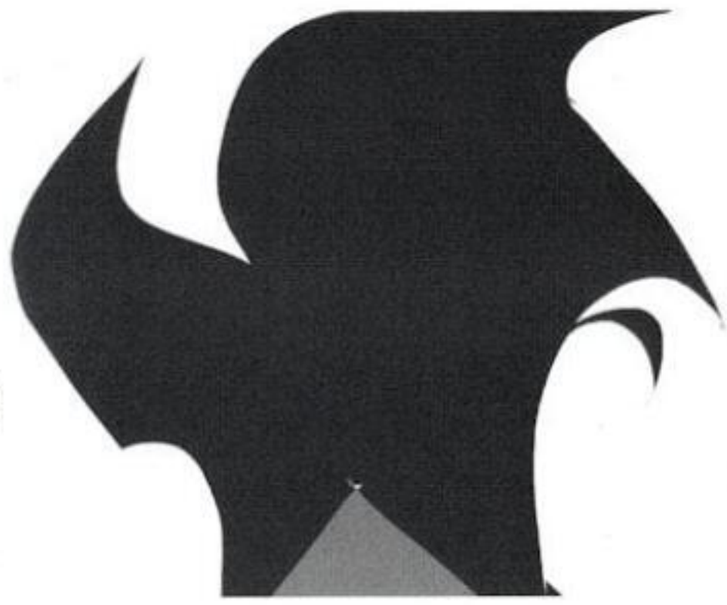
Los mismos principios se aplicarían al retrato de un personaje de cuerpo entero. Así como una cabeza con un nuevo accesorio puede cambiar drásticamente su silueta a algo muy diferente, también los personajes con una estructura corporal similar pueden cambiar drásticamente.

cambian su impacto visual al usar atuendos completamente diferentes, que, como se mencionó anteriormente, es más probable que usen de manera constante durante la mayor parte de la historia.

Utilizaremos esto a nuestro favor para crear formas más suaves y fluidas para personajes con personalidades más suaves y fluidas.

Aunque 'C' representa la forma sencilla y no demasiado interesante del hombre con impermeable, puede de repente y cuando el momento lo requiere, transformarse en la silueta más puntiaguda de 'D', tan intensa como la de 'A'.

do



En caso de que las aventuras de nuestro personaje lo lleven a cambiar de ropa a lo largo de la historia, entonces más que nunca tendremos que asegurarnos de que haya algo en la silueta, forma o rasgos de la figura que destaque lo suficiente como para que no se cree ninguna confusión en cuanto a quién es. Puede ser un peinado o una forma de cabeza especial, un tocado especial, unos pendientes grandes, un tatuaje distintivo u otro accesorio único.

En definitiva, las historias tratan sobre sentimientos y estados de ánimo humanos, expresados normalmente por humanos, aunque a veces también por animales o cualquier otra cosa sobre la que un artista pueda proyectar emociones humanas. Por ello, la expresividad de los personajes de nuestras historias será fundamental para transmitir lo que son en cada momento durante el desarrollo de la narración.

Se trata de un lenguaje de formas que puede ir desde la pose más relajada hasta la más escandalosa, incluyendo desde el rostro del personaje hasta la sensación general de dinámica de la pose de su cuerpo, así como cada detalle y sutileza dentro de este contorno general. Como regla general, las formas angulares parecerán más tensas y las formas más suaves se sentirán más agradables y relajadas.

El cabello del personaje se convertirá en otro dispositivo que utilizaremos para este propósito, enfatizando cualquier forma, movimiento y sentido de direccionalidad que tenga el resto de la cara y la cabeza.

Personalidad

"puntiaguda"

La confusión se crea al
mezclar líneas rectas,
curvas, planos, diagonales,
todo.

Este personaje no puede
esperar a expandirse
por encima de una
realidad a la
que no cree
pertenecer.

Formas suaves,
atractivas e
insinuantes.

DINÁMICA DE EXPRESIÓN / EL CUERPO

Nuevamente, para enfatizar el estado de ánimo del momento, utilizaremos las opciones gráficas que nos ofrece un cuerpo entero. Intentaremos ofrecer poses interesantes con un nivel de complejidad en ellas para que la transmisión del mensaje sea interesante, pero la legibilidad seguirá estando presente.

También siempre seremos conscientes de que la pose del personaje tendrá que funcionar cada vez con los elementos que lo rodean, como la ubicación, el ángulo de la cámara y la iluminación, convirtiéndose en parte de una composición bien equilibrada y significativa.

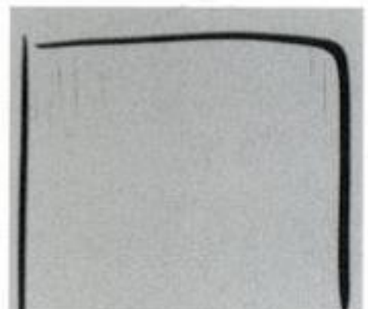
En momentos de acción expansiva, las líneas centrales del dibujo serán diagonales. Formas desequilibradas contra otras más pequeñas que las contrarrestan para mantener una sensación de equilibrio precario pero creíble de la figura.

Sentirse deprimido e inseguro hará que nuestros personajes muestren una silueta general mucho menos expansiva y encogida, como si intentaran desaparecer de una situación que se les volvió adversa. Nuevamente, el cabello, la ropa, las sombras en la escena, pueden ser posibles formas verticales de llanto en el fondo (como edificios, por ejemplo). Todo en la composición contribuirá al momento (D, E).

mi

En una situación relajada, el perfil de un personaje debe ofrecer una forma más horizontal, que apoye la vista (F). Además, necesitaremos un fondo acorde con el momento. Un fondo loco y dinámico contradiría su pose, aunque tal contraste podría ser algo que nuestra escena requiera. Depende de cada caso individual. Aun así, estamos tratando de vender un momento completo y lo que este momento significa; el personaje es solo un contribuyente (principal) al resultado final.

Las formas sólidas nos darán una sensación de mayor confianza (G).



GRAMO

PARTE 2

EL PANEL Y LA PAGINA

Mostrando la historia

Una de las principales características que diferencia una película y una novela gráfica es el formato.

En una sala de cine, tenemos una pantalla en la que se proyectan todas las imágenes, un cuadro a la vez, creando la ilusión de movimiento. Además, mientras se filma la película, la cámara tiene la capacidad de moverse hacia arriba y hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha, en diagonal, acercarse y alejarse, acercarse y alejarse, y hacerlo todo con una continuidad tan fluida como lo hayamos planeado.

Una novela gráfica clásica se imprime en papel, mostrando una continuidad de imágenes que se apoya en paneles estáticos como soporte físico. A través de ellos tendremos que crear la ilusión de un movimiento que en realidad no existe. Nuestros recursos para este medio serán diferentes a los del cine, porque ahora tendremos tamaño de panel, forma de panel (cuadrado, rectangular, vertical, horizontal, circular, triangular, forma irregular, página entera), paneles dentro de paneles, el uso de globos y onomatopeyas, etc. Aun así, los principios básicos del encuadre, la iluminación y el sentido del ritmo seguirán siendo los mismos.

Veamos algunos ejemplos de los dispositivos de los que acabamos de hablar y cómo funcionan.

Dependiendo de las necesidades narrativas del momento, podremos encuadrar y mostrar la misma configuración básica de muchas maneras y formatos diferentes. A continuación, se muestran algunos ejemplos.

'A' utiliza un formato perfectamente cuadrado para presentarnos a los tres personajes. En este espacio podemos incluir lo imprescindible para ver que son soldados y, aunque pertenecen al mismo ejército, ya vemos los rasgos distintivos de cada uno de ellos a pesar de la ejecución bastante esquemática del dibujo. Dos llevan casco: uno con camuflaje (como su camisa), otro sin él (una camiseta blanca cubre su torso). El tercer soldado ofrece una visión clara de los rasgos de su cabeza y fuma un cigarrillo. Recortar todo lo demás nos ayuda a centrarnos en los niveles de dramatismo y tensión del trío.

do

El formato vertical en 'B' nos ayuda a mostrar el camino descendente que deben seguir para llegar a la radio abandonada que están buscando, maximizando nuevamente el espacio dentro del formato al tener solo los tres personajes, el espacio entre ellos y su objetivo, y finalmente el transmisor.

A medida que avanza su misión, caminan por los interminables senderos de una isla del Pacífico. El formato panorámico de 'C' nos ayuda a sentir el tamaño del paisaje mientras acomoda perfectamente uno de los rifles de los hombres para establecer el drama, el período de tiempo y la voluntad de los tres militares de impulsar la misión.

La acción "D" se muestra en continuidad a través de una serie de paneles. A medida que el personaje se mueve rápidamente cuesta abajo, los paneles se abren cada vez más en la dirección en la que corre y terminan revelando su pose final, así como la pose de sus dos compañeros. La línea diagonal creada por la parte inferior de los paneles se suma a la sensación de acción y dramatismo de la escena. Finalmente, el último panel se vuelve repentinamente más ancho que los demás justo a tiempo para que ocurra la gran explosión.

A veces, puede que nos quede una forma extraña en el diseño de una página completa que queremos mantener, que podemos adaptar fácilmente a un propósito o significado específico. En este caso, utilizamos la forma puntiaguda potencialmente incómoda de la parte superior del triángulo en "E" para rellenarla con un patrón simple, repetitivo y no demasiado relevante de las hojas de la palmera.

mi

Las posibilidades de formas son tan ilimitadas como la imaginación y el propósito.

Círculos (F), óvalos, cuadrados, rectángulos, triángulos, pirámides invertidas y similares, siempre que sirvan a nuestro propósito narrativo y no se conviertan en agentes confusos en el diseño general de nuestra página, simplemente harán que nuestra narración sea más rica y más gráfica cuando sea necesario.

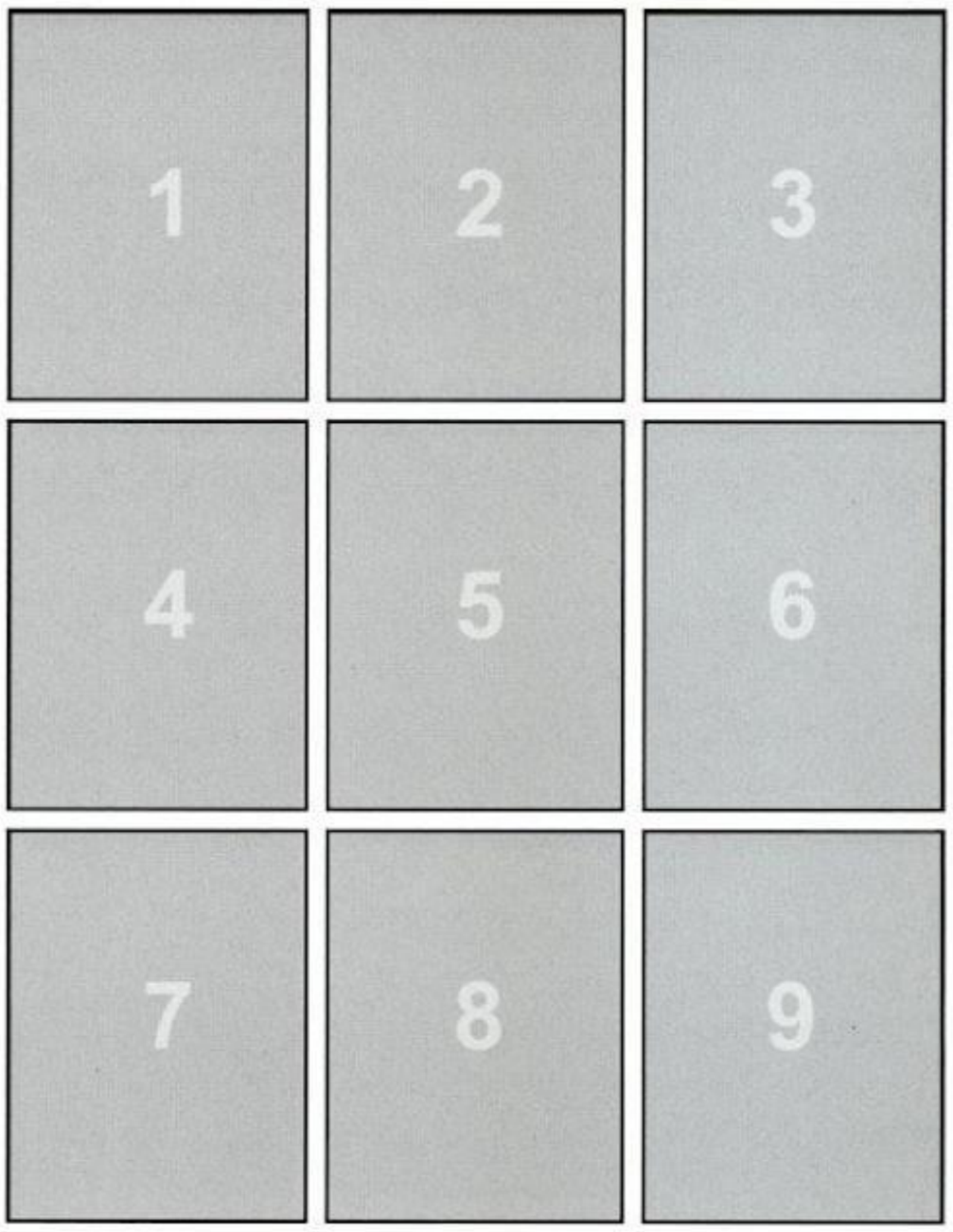
Por último, revisemos temas que ya hemos visto en este libro, como el contraste y el clímax. Los mismos principios que se aplicarían a una película o a la ejecución de su guión gráfico también se aplicarían aquí. El uso excesivo de recursos visuales espectaculares y dinámicos de manera constante a lo largo de una novela gráfica nos dejaría sin ningún lugar al que ir en el momento en que intentáramos crear un momento muy especial o intenso, o tratáramos de avanzar hacia el final de la historia. Nuevamente, creemos ritmos y luego rompiémoslos para lograr efectos dramáticos. Apliquemos las cosas solo donde corresponda y en la cantidad adecuada.

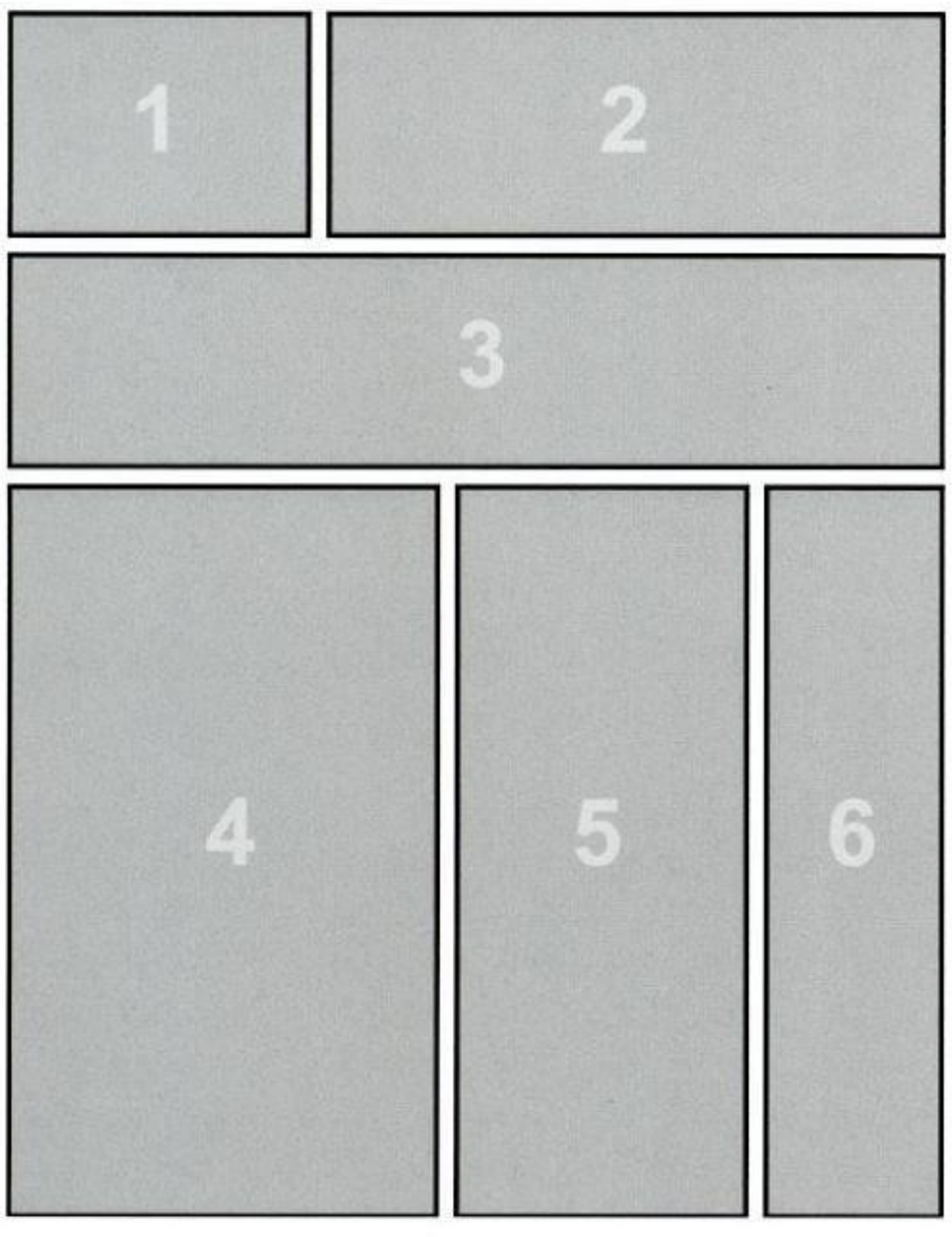
Estas diferentes formas de paneles que usamos para enmarcar y expresar los momentos de nuestra historia son obviamente solo partes de una unidad narrativa más grande que es la página.

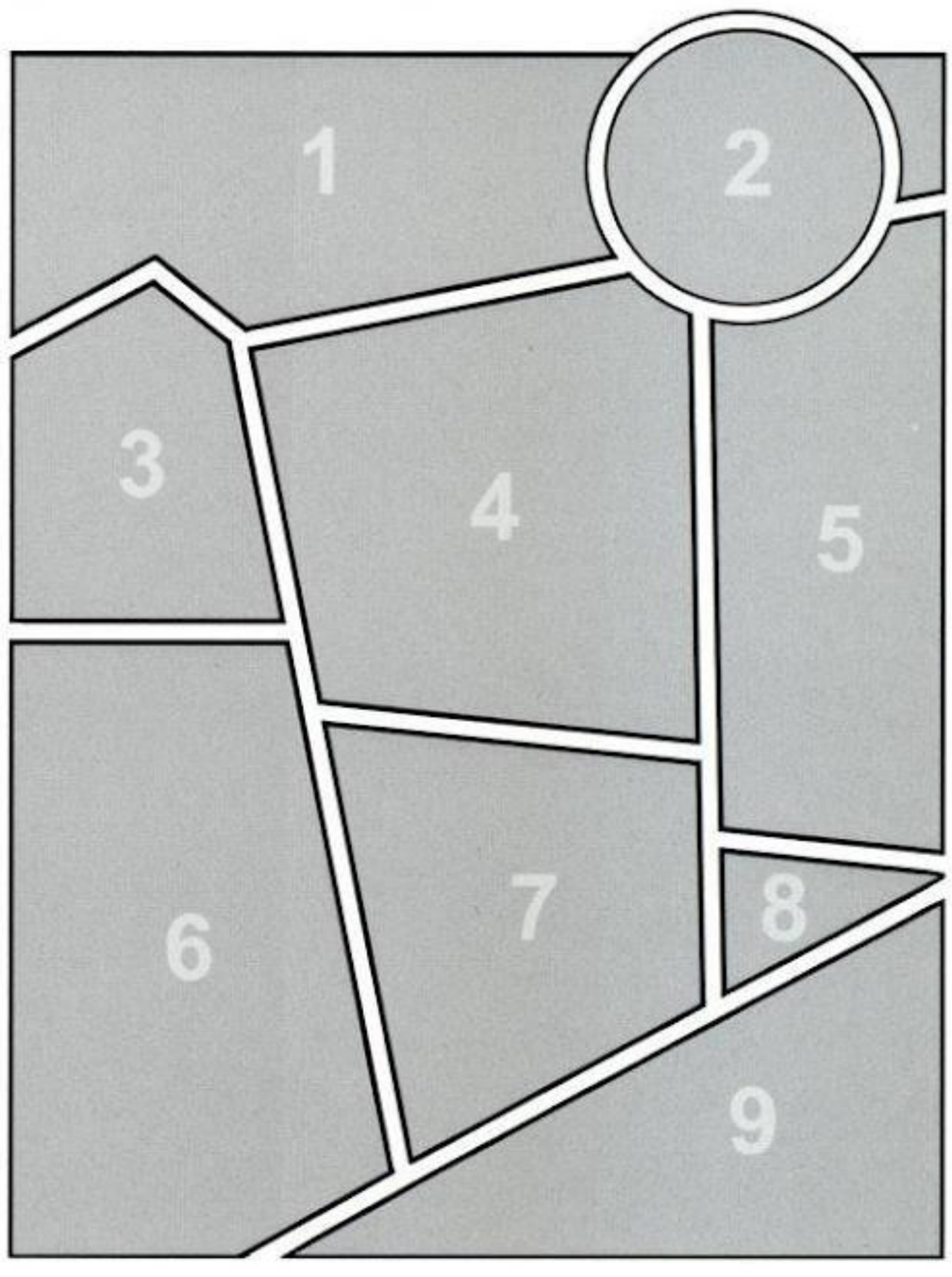
Una vez que tenemos una idea de qué forma necesitamos que tengan nuestros paneles para hacer nuestras declaraciones visuales en cada punto de la historia, tendremos que asegurarnos de que en el momento en que los juntemos, todos configuren un diseño de página sólido y significativo.

Necesitaremos saber hasta qué punto debe ser repetitivo o impredecible el ritmo una vez que se haya alcanzado la continuidad. ¿La lectura será más lineal o más irregular y interrumpida? ¿Los marcos serán más directos y estables en su forma o incluirán más diagonales y, por lo tanto, una mayor sensación de desequilibrio?

Sea cual sea la respuesta a estas preguntas, una cosa será una prioridad principal: la legibilidad clara de la página. El público está allí para seguir una historia, no para tratar de descifrar qué significa el diseño de una página o en qué orden están los paneles. Esto simplemente, como hemos mencionado antes, sacaría al lector de la historia para siempre.







Coreografiando la página

Como vimos en el ejemplo de la secuencia de paneles 'D' (página 109), en el momento en que tenemos una serie de paneles que representan un elemento repetido a lo largo de ellos, intentaremos asegurarnos, para fines de legibilidad rápida, así como para la creación de un movimiento fluido y "cinematográfico", de que el punto principal de dicho elemento

Cada cuadro (en "H", el centro de sus ojos, en "D", la cabeza entera del soldado que corre) está ubicado a lo largo de una línea principal. Ya sea que esa línea sea recta o curva, debe seguir un camino predeterminado y armonioso para garantizar que el lector no pierda el hilo del momento.

h

Se trata de un principio que se aplica no sólo a elementos individuales a lo largo de una serie de paneles, sino también a la disposición de páginas enteras y secuencias de acción. 'I' y 'J' son un ejemplo de ello, en el que cada panel de la página está en armonía estructural con los demás al tener todas sus líneas de perspectiva convergentes en un único punto de fuga.

I

j

'K' es otro ejemplo de coreografía de una página en torno al movimiento de los temas principales.

Utilicemos una pequeña caja como "objeto de deseo" de nuestros personajes. La lanzan al aire durante la pelea y, finalmente, el tipo que lleva la gorra de béisbol empuja a su legítima dueña (la chica) para que se aparte de su camino, agarra la caja con fuerza y comienza a huir de ella. Ella no podría estar más enojada. Podemos decir que lo siguiente que hará es perseguir al tipo hasta recuperar lo que le pertenece por derecho.

Los dispositivos que utilizamos en este caso para poder entregar correctamente el mensaje son:

• Panel 1 Esta es una imagen inclinada. De esta manera es más fácil que nos sintamos parte de la lucha y que perdamos el equilibrio en la acción. El fondo nos ayuda a enfatizar la sensación de perspectiva, pero sin demasiado detalle (simplemente siluetas) para que no nos distraiga de la acción. El mismo propósito se logra con la forma irregular del panel.

• Panel 2 La empujan para alejarla de la caja. Los dos cuerpos son básicamente dos líneas diagonales opuestas, lo que aumenta la intensidad del drama.

• Panel 3 Después de dos paneles restringidos (1 y 2) en los que transmitimos una sensación de acción de ritmo rápido, ahora ampliamos la superficie horizontalmente, dándole al malo espacio para correr. Hasta ahora, como vemos en 'L', hemos mantenido un recorrido coordinado y suave para que los ojos se muevan a lo largo de la página, una curva creada al unir los puntos en los que se encuentra la caja en cada panel. Además, su brazo en el panel 3 ayuda a dirigir la mirada en la dirección establecida (hacia la izquierda).

• Panel 4 Las cosas se ponen serias ahora, y claramente hemos terminado con la acción anterior, listos para entrar en la siguiente, pero no antes de tener la pausa tensa apropiada, representada en este caso en este "plano de cámara neutral" directo a su rostro que nos permite apreciar completamente su expresión. Después de esto, intentaremos mantener la "dirección de pantalla" a la izquierda para el resto de la persecución.

Fragmentando la escena

En 'M', justo debajo de estas líneas, un personaje femenino joven y aventurero acaba de quedarse solo en la espeluznante oficina de un quiromántico durante el curso de una investigación encubierta. Mira hacia la escalera que él acaba de usar para salir momentáneamente de la habitación (la única fuente de luz alrededor) mientras intenta recopilar más información sobre el lugar. Comienza a mirar hacia su derecha, hacia la oscuridad (ya que la "cámara" se usa como su punto de vista). Percibe la presencia de otra persona a su lado, pero sigue sin ver nada. A medida que su vista se acostumbra cada vez más a la iluminación tenue, todo lo que puede distinguir son formas abstractas. En este punto, su corazón late cada vez más rápido (a medida que los paneles se estrechan cada vez más, acelerando el ritmo) hasta que finalmente se enciende otra luz, revelando lo que más temía.

La N de la página 115 es otro ejemplo de cómo utilizar la disposición de la página y su fragmentación en paneles para crear un flujo que haga que el público se mueva a través del momento con facilidad y con un propósito mientras sigue al personaje y sus pensamientos. Deambular por el mismo "escenario" es un enfoque particularmente efectivo y teatral; aquí no necesitamos cambiar de una posición de cámara a otra y así sucesivamente. Al principio, no hay un punto de intensidad particular ni una alteración de las emociones del detective durante esta escena. Simplemente está ordenando tranquilamente sus pensamientos hasta que descubre el objeto misterioso en el pavimento.

Y así es como trataremos visualmente esta escena, con un ritmo similar y tranquilo de paneles al principio, con básicamente los mismos elementos y configuración. En el momento en que sucede algo especial, eso contribuirá a cambiar el curso de su investigación: la configuración cambia de repente, el tamaño y el formato del panel cambia (más estrecho), el elemento principal del panel cambia (del hombre a las gafas) y el tono general de iluminación del panel cambia (del hombre que es oscuro sobre claro a las gafas invertidas, luz sobre oscuro).

LA BUENA NOTICIA FUE QUE TENÍA
MUCHO TIEMPO PARA REVISAR EL
APARTAMENTO...

AHORA ERA CUESTIÓN DE ENCONTRAR A MARY OTRA VEZ
PARA HACERLE SABER QUE EL LUGAR YA HABÍA SIDO
VACÍO POR ALGUIEN MÁS... NO HABÍA QUEDADO NADA
ATRÁS

Y LUEGO OTRA VEZ...

Tal vez estaba equivocado

norte

GLOBOS Y ONOMATOPOEIAS

En el momento en que planificamos el diseño preliminar de una página de novela gráfica, tenemos que tener en cuenta la posición de los globos y las onomatopeyas si vamos a utilizar alguno. Al igual que con las ilustraciones, tienen que cumplir una función específica dentro del contexto narrativo y aclarar y ayudar a la acción, sin que nunca sean absurdos ni confusos de ningún modo. Por lo tanto, el orden y la forma en que aparecerán deberán pensarse cuidadosamente.

En el ejemplo 'O', tenemos una situación bastante compleja:

O

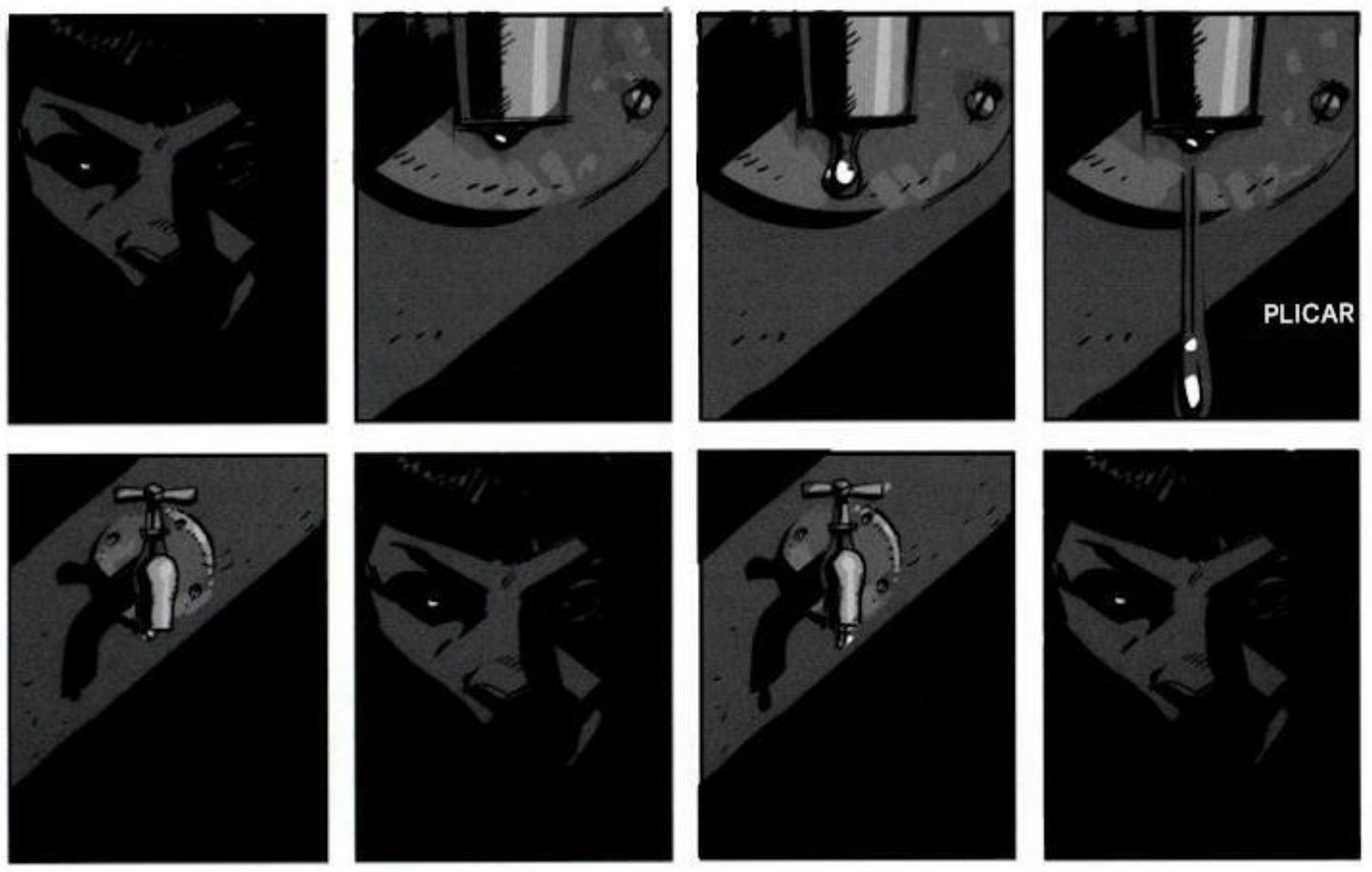
Tres personas están hablando al mismo tiempo.

El escenario es el siguiente: nuestro personaje finalmente ha entrado en la oficina de la quiromántica para investigar, mientras que los agentes secretos que la enviaron la esperan afuera por si algo sale mal, manteniendo contacto con ella en todo momento a través de un auricular. Tanto el malo como los agentes siguen hablando con ella simultáneamente mientras ella intenta responder a ambos. Cada parte asume que es el destinatario de sus palabras, lo que crea una situación muy confusa.

La planificación del orden en que aparecen los globos es crucial, así como la forma y el color distintivos de cada globo, que representan a cada uno de los personajes.

El caso 'P' nos muestra cómo economizar y simplificar una conversación entre dos agentes cuando no hay necesidad de complicarse más que eso.

PAG



q

En cuanto a las onomatopeyas, su uso adecuado nos ayudará a enriquecer y completar los elementos visuales de una página, pasando a formar parte de ellos, creando ritmos, ritmos y efectos gráficos potentes propios del medio de la novela gráfica.

Al igual que con los globos, las onomatopeyas deberán ser diseñadas y ubicadas en los lugares correctos y con los tamaños correctos en el momento en que esbozamos la página, para que puedan crear el efecto deseado que será, en cierto modo, el equivalente a los efectos de sonido en los que las películas son tan ricas.

Como vemos en 'Q', un dispositivo así puede apoderarse por completo de lo visual en un momento determinado, creando un nivel de abstracción en el panel que tendrá un cierto impacto en la audiencia: en sus mentes, sustituirán las onomatopeyas con los sonidos reales que están tratando de recrear.

En el ejemplo 'R', este dispositivo también se utiliza para mejorar la perspectiva del marco.

R

ÚLTIMOS PENSAMIENTOS

Aunque pueda sonar un poco melodramático, cualquier forma de arte es una aproximación investigativa a lo que la vida es o significa para nosotros, a lo que vemos y cómo lo vemos.

Lo que comunicamos a través de nuestros dibujos debe tener relación con nosotros en el nivel más íntimo y, por lo tanto, estar lleno de sentido y significado. Debe responder a nuestra percepción de la realidad y a nuestra necesidad de comunicarla con el fin de generar un debate, de aportar algo que, al ver materializado nuestro pensamiento, acabe provocando una respuesta en alguien, o incluso en nosotros mismos. Esto, teniendo en cuenta que lo que sentimos como un pensamiento abstracto nos volverá a desafiar una vez convertido en algo concreto, material y tangible (un dibujo, un storyboard, un diseño, etc.), ya sea porque necesitaremos darle forma para que se vea como creemos que debería ser, o porque saldrá como una versión mejorada de él.

Crear arte nos obligará a hacer ese esfuerzo extra para racionalizar las cosas que están más profundas en nuestra mente.

Será un proceso elaborado, largo y complejo. Puede que sean necesarios muchos bocetos y ensayos antes de que podamos plasmar en papel lo que circula por nuestras neuronas, y hacerlo de la forma más sencilla posible. (Recuerde que las cosas pueden ser complejas, pero no deben serlo; la diferencia es que lo primero se refiere a lo necesario, lo segundo, a lo descartable o innecesario).

De vez en cuando, despreocupémonos de nuestro trabajo para comprender y controlar mejor lo que estamos produciendo. Literalmente, demos un paso atrás y mirémoslo desde una perspectiva distancia, asegurémonos de que se lea correctamente y de que el ojo vaya donde debe ir en cada paso. Veamos que el ritmo general de lo que está en el papel (tanto en las piezas individuales como en la continuidad) sea interesante y apropiado para lo que debe ser nuestro mensaje.

Afortunadamente, cuanto más practiquemos y pensemos en lo que queremos decir, más rápido nuestras "palabras visuales" saldrán de nuestros pinceles.

Y esto también podría convertirse en un factor práctico importante porque, como la mayoría de la gente estará de acuerdo, la velocidad en el trabajo a todos los niveles es un requisito comercial importante en la industria de la "narración visual", y las cosas sólo se acelerarán en el momento en que se identifiquen claramente los objetivos, en el momento en que sepamos exactamente lo que requiere nuestra historia. Siempre se llegará más rápido a los lugares conduciendo un coche viejo y normal con un buen GPS y un conjunto de mapas o sin ser tímido a la hora de preguntar direcciones, que conduciendo un coche deportivo rápido o el modelo más nuevo, pero sin saber a dónde vamos.

Establezcamos objetivos claros y preparémonos para expresarlos de la forma más clara y sencilla posible. Racionalicémoslos, conozcamos por qué queremos y necesitamos llegar a ellos y, luego, comencemos a conducir.

Va a ser una maravilla.

MARCOS MATEU 2009

Puedes visitar a Marcos Mateu-Mestre en

http://marcosmateu.blogspot.com/http://marcosmateu.net/marcos_mateu@yahoo.com

Ambigüedad 19
Anticipación 52
dirección de arte 64
Atmósfera 15, 18, 42, 52, 70

Telón de fondo 62, 68, 79, 80
Antecedentes 27, 37, 51, 64, 69, 90, 105
Retroiluminación 53, 65, 84
Saldo 27, 37, 62, 63, 104, 113
Estructura corporal 100
Cuerpo posando 104
Lenguaje corporal 84

Cámara 28, 79, 83, 90
bloqueado 68, 70
motivación 60
movimiento 60
sartén 62, 107
Camuflaje 75, 108
Personaje 38, 45, 46, 96
Caos 44
Claroscuro 20
Opciones 18
Circunstancias 21, 25, 58
Clichés 20
Clímax 62, 75
Colores 97, 116
Ocultar 53, 75
Consistencia 15, 90, 100
Continuidad 59, 87, 107, 109
Contraste 26, 40, 43, 45, 58, 59, 75, 83
Traje/Ropa 97, 100, 101, 105
Recorte 15, 24, 29, 52, 108
Corte 57, 64, 88

Diálogo 36
Pistas de profundidad 29, 38, 49, 71
Detalle 50, 77, 113
Efecto decreciente 40
Dinámica 27, 29, 35, 49, 59, 77, 102

Emociones 34
Energía 14, 18
Medio ambiente 40, 64

Tiro épico 62
Exclusión 58
Expresión 26, 65, 68, 75, 81, 97, 113

Cara 66, 77, 98, 102
Punto focal 55, 84
Primer plano 39, 50, 69, 80, 83
Presagio 52
Encuadre 53

Geografía 25, 85, 87, 90
Novela gráfica 94

Peinado 98
Línea del horizonte 40, 68, 80
Punto caliente 53

Ilusión 18, 96, 107
Impresión 21, 22
Innovador 24

Paisaje 81, 109
Leitmotiv 44, 49
Distorsión de la lente 28, 30, 79, 85
Lentes 24, 28, 79
Objetivo de 50 mm 28
lente larga 28, 30, 79
lente gran angular 28, 30, 58, 79
Iluminación 19, 26
retroiluminación 53, 65, 84
estanques de luz 55
luz reflejada 54, 88
iluminación del borde 51
Fuente de luz 42, 84, 114
Líneas 20, 26, 35, 47
agresivo 26
curva 26, 47
diagonales 26, 41, 46, 51, 59, 63, 77, 84, 104, 109
recto 26, 47
tipo de línea 47
"La línea" 25, 66, 83, 90
eje 91
Ubicación 19, 65, 68, 87
Lente larga ver Lentes

Mensaje 24, 80, 82
Impulso 27
Estado de ánimo 14, 38, 62, 64
Misterio 42, 48, 84

Narración 14, 15, 88
Espacio negativo 42

Composición descentrada 25, 68
Onomatopeyas 116, 117

Página coreografía 113
Paneles 108, 111
Panorámica 62, 107
Paralelo 27, 79
Personalidad 97, 100
Perspectiva 24, 27, 30, 39, 40, 49, 58, 68, 71, 79, 112
Punto de referencia 90
Punto de vista (PDV) 53, 79, 83
Nociones preconcebidas 20
Priorizar 24
Progresión 48, 70
Propósito 14

Legibilidad de la imagen 34, 60, 88, 104, 111
Realidad 14, 15, 96
Repetición 43, 112
Revelar 48, 51, 66, 75, 114
Ritmo 42, 75, 110, 114, 117
Iluminación de llantas 51
Regla de los tercios 25, 55

Seleccione 24
Escala 56
Dirección de la pantalla 27, 113
Sombras 48
proyectar sombras 84
Disparos
Primer plano 25, 46, 81
Tiro hacia abajo 40, 67
tiro largo 25
tiro medio 25
tiro de reacción 25
tiro inclinado 53, 59, 79, 113

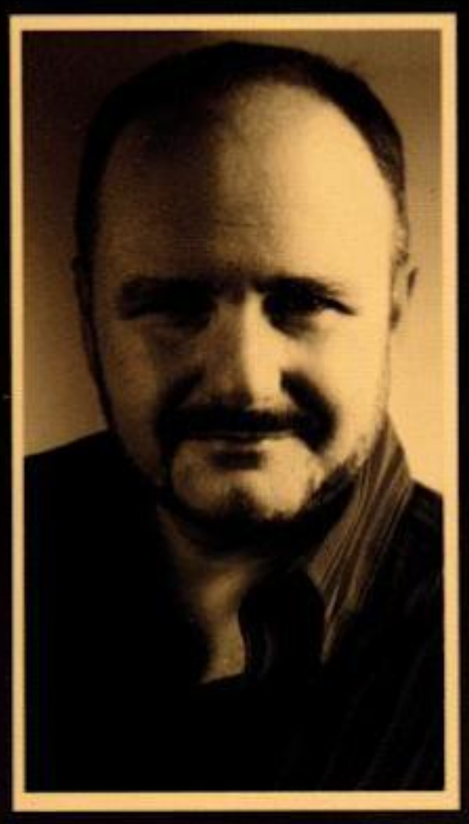
resultado 41, 59, 67, 88, 113
tiro amplio 25
Silueta 49, 59, 62, 75, 97, 100, 105
Simplicidad 15
Talla 27, 40, 46, 59, 79, 82, 114, 117
Globos de diálogo 116
Historia 14, 75, 77, 90
sentimiento positivo 27, 37
Guión gráfico 98, 110
Narración de cuentos 14, 75, 110, 111, 116
Simetría 25, 38, 52, 68, 98

Tangencias 26
Plantilla 34
Tensión 41, 52, 60, 65, 70, 77
Texturas 45
Miniaturas 34
Periodo de tiempo 109
Transición 67, 86, 91
Zona de transición 91
Punto de inflexión 45, 67

Sin importancia 21
Innecesario 21, 68, 119
Imprevisibilidad 52, 111

Punto de fuga 27, 41, 68, 112
Vértigo 39
Complejidad visual 45, 53, 65, 119
Dominio visual 85, 87
Presión visual 87
Declaración visual 34, 97, 111

Lente gran angular ver Lentes



Fotografía de Douglas Chan-Wing

Sobre el autor:

Marcos Mateu-Mestre, nacido en España, es un artista de conceptos visuales, maquetación de animación tradicional y novelas gráficas con más de veinte años de experiencia en animación de largometrajes. Algunos de sus créditos cinematográficos incluyen títulos como Balto, El príncipe de Egipto, Astérix y los vikingos y Surf's Up. Su trabajo como cineasta se ha centrado tanto en el diseño como en los aspectos cinematográficos de la composición de fotogramas, la iluminación y la continuidad visual de muchas secuencias de animación clave. Además de su trabajo cinematográfico principalmente para DreamWorks Animation y Sony Pictures Animation, ha enseñado técnicas de dibujo, ilustración y narración visual durante doce años y ha sido miembro de varios jurados de festivales de cine internacionales.

"Con Framed Ink, Marcos Mateu condensa sus más de veinte años de carrera en animación de largometrajes en un manual claro y práctico sobre el lenguaje de las imágenes. Marcos tiene un ojo especial para la composición, la iluminación y la continuidad que crea una sensación tangible de estado de ánimo y drama en todos sus trabajos".

-Jeffrey Katzenberg

Director ejecutivo de DreamWorks Animation

"Ya sea para cine, cómics o ilustración, hay muchos libros que tratan los principios del uso de imágenes para contar historias, pero muy pocos "muestran" cómo hacerlo. En Framed Ink, el maestro del diseño Marcos Mateu revela con gran detalle, con cientos de hermosas ilustraciones, los secretos detrás del arte de la narración visual".

- Pablo Lasaine

Diseñador de producción: Surf's Up, Director de arte de efectos visuales: El Señor de los Anillos

Este libro educativo explora conceptos fundamentales en composición, diseño y los elementos de una narración visual exitosa mediante el uso de 230 ilustraciones únicas y 166 diagramas fáciles de entender como ejemplos.

estudio de diseño PRENSA

$24.95

Número de publicación: 978-193349295-7

52495

9 781933 492957